COMPUTER GAMES

MAGGIO 1984
L. 3500

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO



8 PAGINE PER IMPARARE A PROGRAMMARE

I 30 SEGRETI DI ATARI

ALBORETO CI GUIDA NEI VIDEO-GRANPREMI

INCONTRIAMO I BEATLES DEL COMPUTER

ALBERTO PERUZZO EDITORE

CBS vince sempre.



TBWA

Anche se gioca fuori casa.

Vuoi giocare con la tecnologia CBS anche se hai una consolle Atari o Intellivision? Ecco quattro sfide che metteranno a dura prova la tua abilità. – Il favoloso VENTURE, un'avventura ai confini della realtà alla ricerca di tesori difesi da terrificanti mostri. – DONKEY KONG, la star più famosa d'America nella sua fortezza d'acciaio; riuscirai ad evitare i suoi pazzi barili? – GORF, quattro missioni impossibili contro gli invasori venuti dalle stelle. – E infine ZAXXON, una drammatica incursione sulle fortezze dei tuoi nemici galleggianti nello spazio.

Quattro giochi tecnologicamente superiori e sempre più difficili. Riuscirai tu, con la tua sola abilità, a vincere contro CBS? La sfida è aperta.

Avventure dentro l'elettronica con CBS ELECTRONICS

LA VITTORIA PIU' BELLA

Il gioco elettronico ha questo di meraviglioso, che per offrire al ragazzo il massimo del divertimento lo obbliga, prima, a seguire alcuni processi logici. È ovvio che un game più è fatto bene, più è costruito con intelligenza, meno mostra i suoi meccanismi, la «fatica» della realizzazione, le ore e ore di programmazione che sono state necessarie per raggiungere quei risultati. Eppure qualcosa rimane: dietro al gesto di abilità del giocatore, dietro ai suoi colpi di destrezza, a poco a poco riaffiorano i ragionamenti e le operazioni che hanno permesso la realizzazione di quel game. E infatti, quando la console glielo consente, il ragazzo comincia a fare qualcosa di più: inizia a programmare, a tentare di esprimersi attraverso quelle nuove forme di «pensiero» che il videogioco gli ha fatto conoscere.

I concetti che permettono il funzionamento della macchina sono difficili da capire in astratto, ma se sono applicati a un programma, «nascosti» dentro un programma, si realizzano senza tante esitazioni. Il momento in cui il ragazzo riesce a capire la strategia di un gioco rappresenta una tappa molto importante e indica un esito educativo fondamentale. Ma è anche il momento in cui il ragazzo va aiutato a prendere una decisione.

Le cronache dei giornali si stanno riempiendo di colorite storie di record: piccole storie di exploit davanti a un videogioco. Paolo Zannini, a Pieve di Cento (vedi servizio nel notiziario), riesce a resistere per più di tredici ore combattendo una guerra stellare. Gabriele Cozzi è rimasto inchiodato ai tasti di un'altra guerra stellare per venti ore e 35 minuti, a Milano. Il primo è stato amorevolmente assistito dai gestori del «Bar Nuovo», il secondo è stato nutrito a forza di panini, tagliati a quadratini, e debitamente imboccato dai gestori del «Bar Sport» di via delle Forze Armate. Qualche panino e qualche bibita in cambio di tanta pubblicità. Intanto stanno sorgendo associazioni di videoatleti che, dietro pagamento, si incaricano di raccogliere i record italiani dei videogiochi.

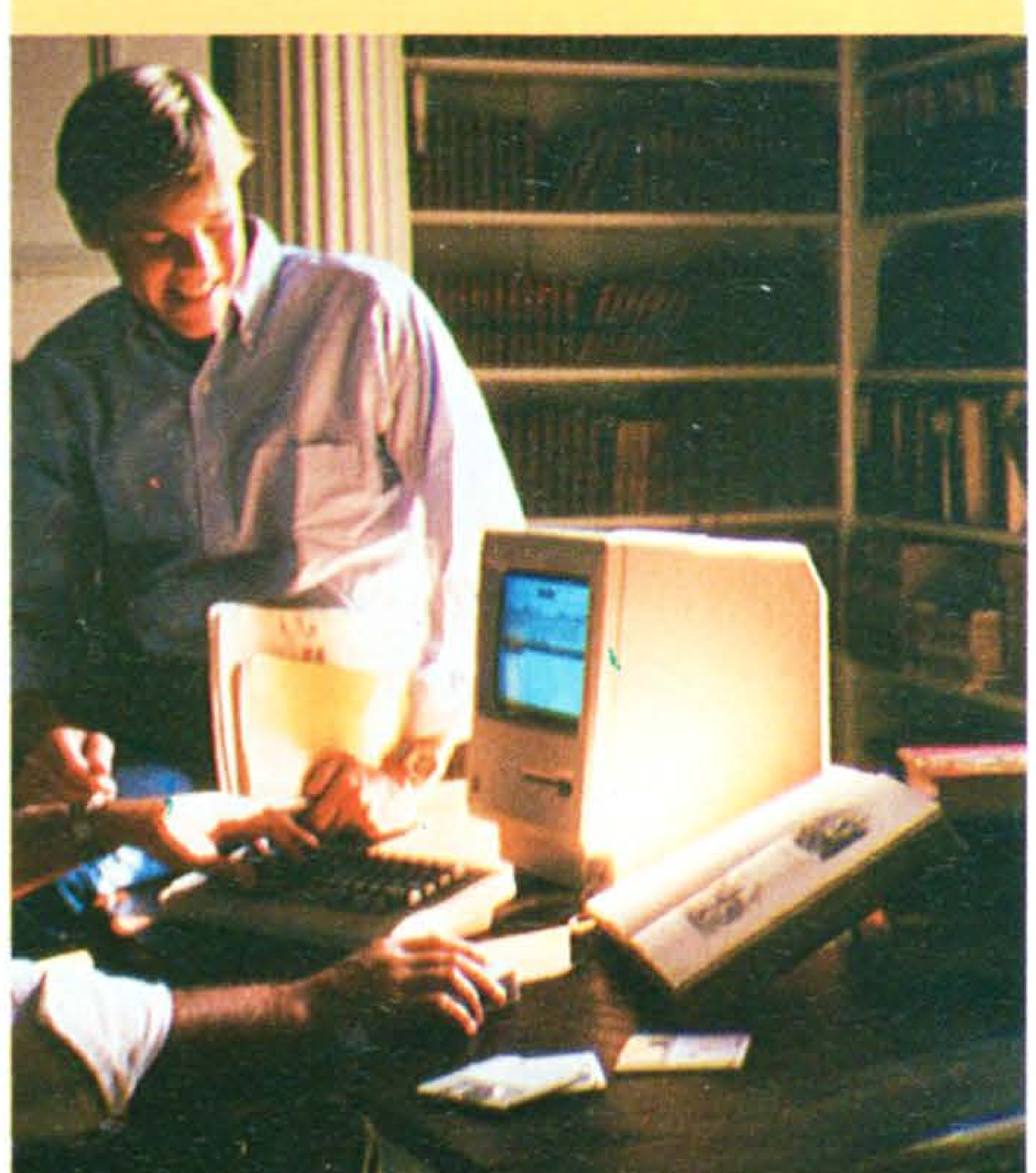
Quando si giunge a capire i meccanismi di un gioco, a prevederne le mosse, il record è solo uno sforzo fisico. Meglio allora correre all'aria aperta e, tornati a casa, cambiare gioco, misurarsi con qualcosa di più difficile. Queste sono le vittorie dell'intelligenza: iscriversi al suo club è un po' faticoso ma non si paga niente. — Aldo Grasso

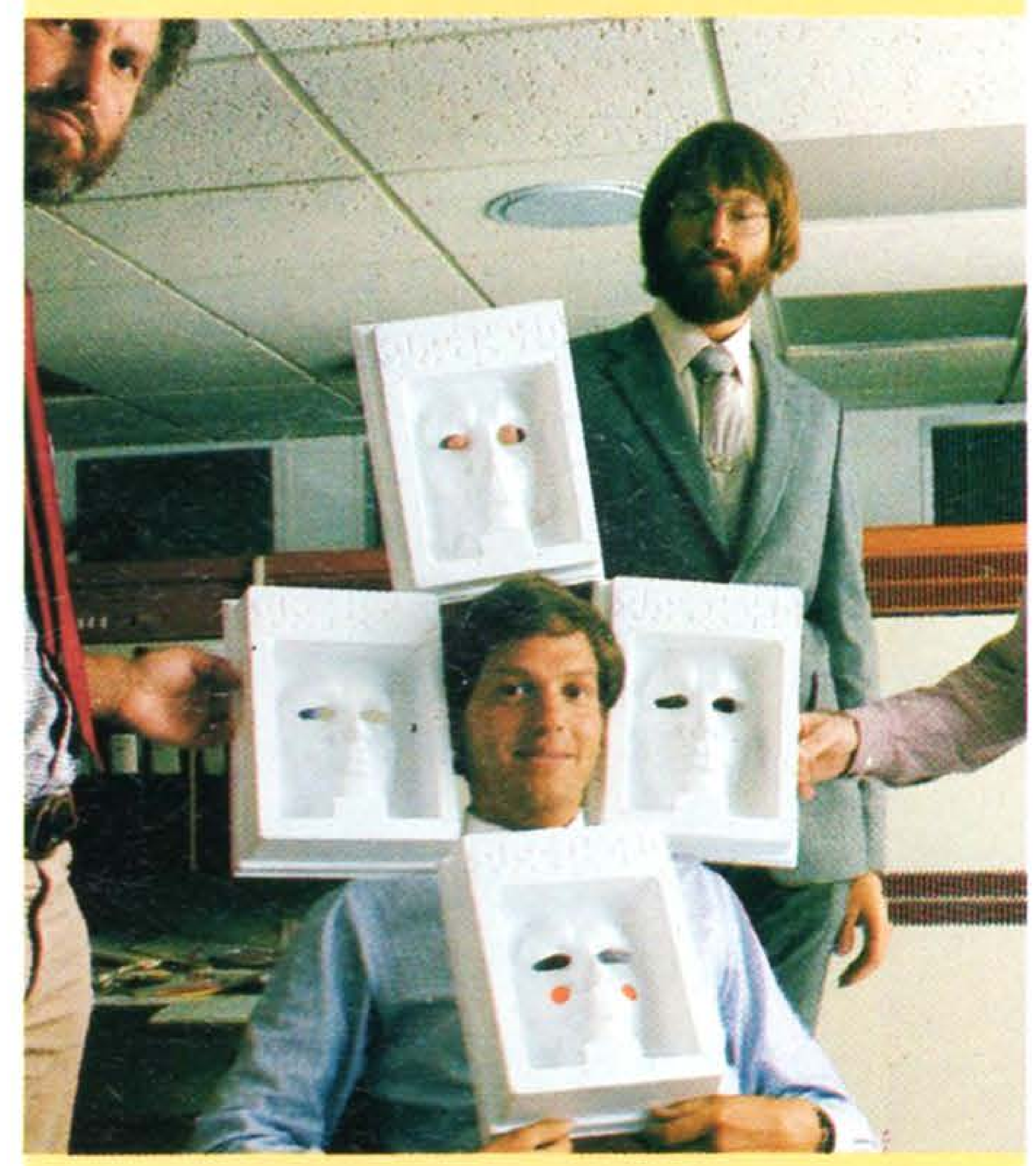


COMPUTER GAMES

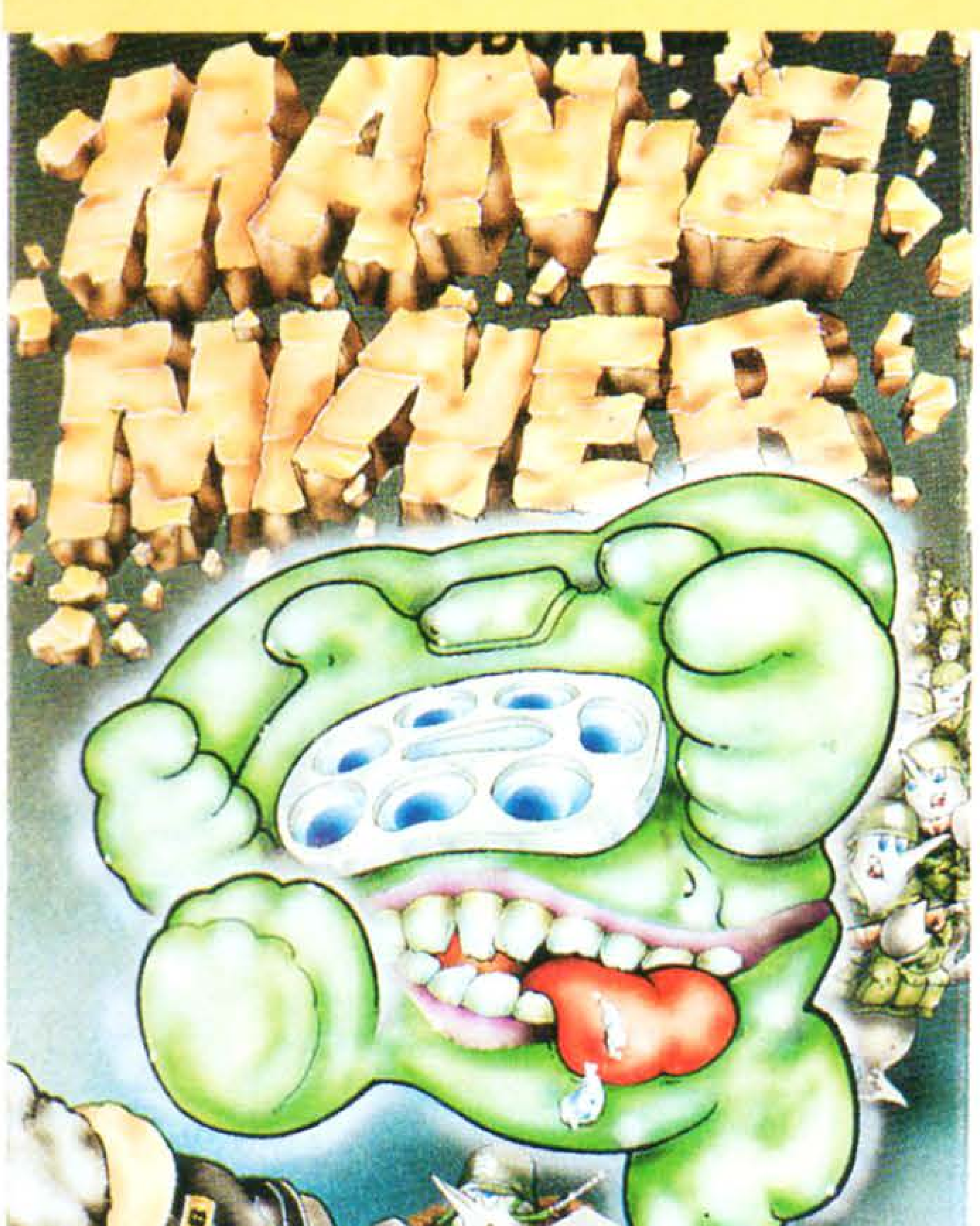
SOMMARIO













COMPUTER GAMES

ANNO 1 - N. 2 - MAGGIO 1984 - L. 3500

Direttore responsabile
Alberto Peruzzo

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Daniele Verucchi
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Francesca Avon, Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Francesco Carlà, Giancarlo Falletti, Andrea Granelli, Marina Lanza, Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Cristiano Ravarino, Emanuele Rimini, Elena Schiavini.

Redazione americana: Shay Addams, Michael Blanchet, Steve Blaom, Mike Davis, Roberto Guerra.

Illustratori: Robert Burger, Daniele Verucchi, Nina Wallace (pagg. 39/41/42).

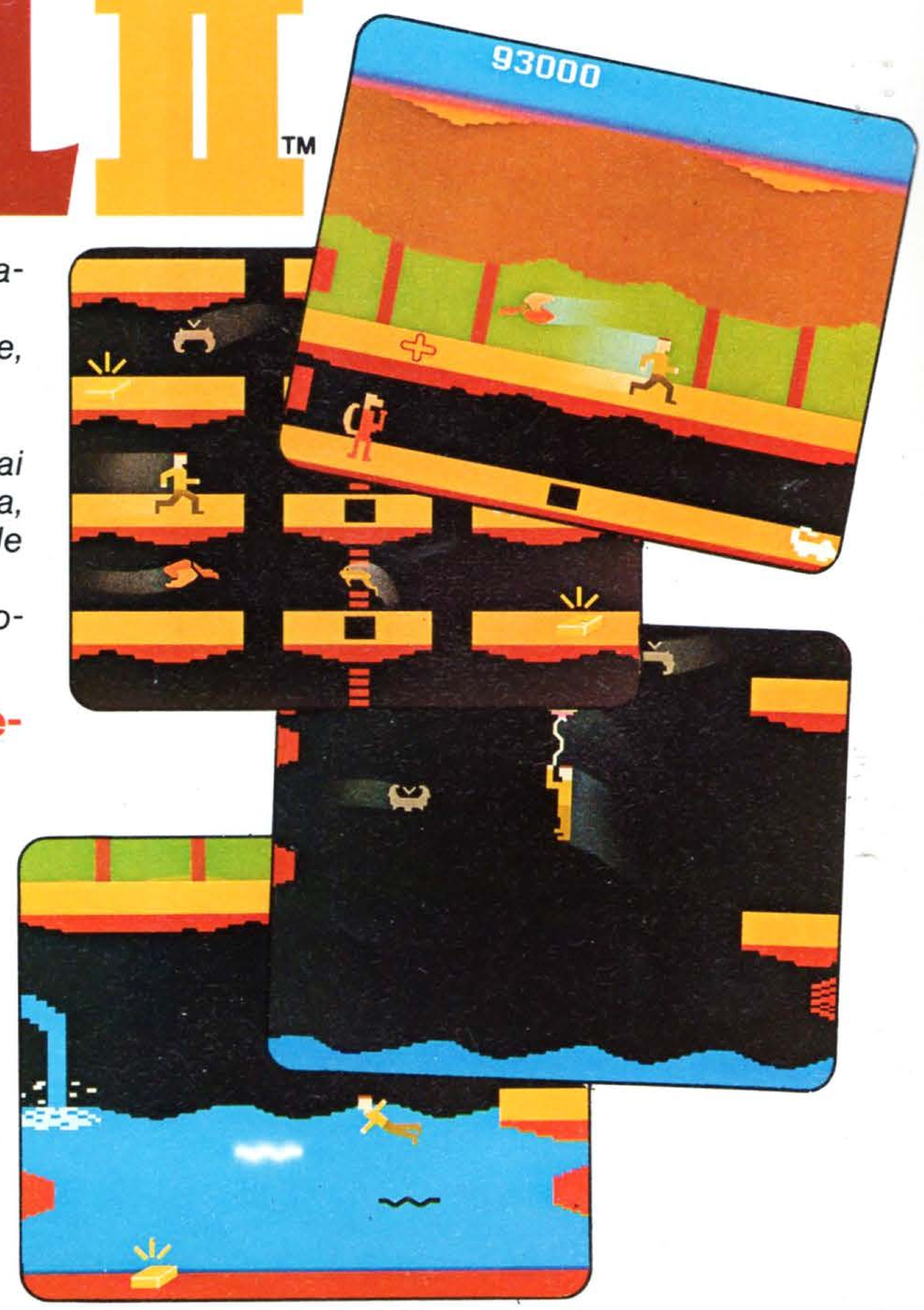
Fotografi: Sergio Cossu, John Goodman, Roberto Preziosi (pag. 8), Studio Falletti (pagg. 16/20/21), Walter Wick.

COMPUTER GAMES - **Peruzzo Periodici** del GRUPPO ALBERTO PERUZZO. *Presidente:* Alberto Peruzzo. *Direttore editoriale:* Benedetto Mosca. *Direzione e Amministrazione:* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, tel. (02)6596101. Telex APER I 314041. Diritti riservati. Copyright 1983 **Peruzzo Periodici** in collaborazione con COMPUTER GAMES magazine pubblicata in USA dalla Carnegie Publications Corp. Registrazione del Tribunale di Milano n. 501 del 29 ottobre 1983. Printed in Italy. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6. *Spedizione:* Abb. Postale Gruppo III/70. *Distribuzione in Italia:* Rizzoli Editore, 20123 Milano, Via A. Rizzoli 2, tel. (02) 2588. *Distribuzione all'estero:* Messaggerie internazionali per la distribuzione della Stampa srl, 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (Mi); Via Calabria 23, tel. (02) 90722027/28/29. *Arretrati:* i numeri arretrati vanno richiesti a: **Peruzzo Periodici** - *ufficio arretrati,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, inviando anticipatamente l'importo, che corrisponde al doppio del prezzo di copertina, a mezzo assegno o a mezzo c/c post. n. 182909. *Abbonamenti:* **Peruzzo Periodici** - *ufficio abbonamenti,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8. Abbonamento annuo L. 35.000.

Nuovo da ACTIVISION® per il tuo HOMECOMPUTER

il videogioco più...“videogioco”! Il primo a 8+8K di memoria.

PITFALL II™



Sei con PITFALL HARRY nelle CAVERNE PERDUTE, infestate da serpenti, scorpioni, vampiri, rane velenose, condor...

Devi scendere centinaia di metri sottoterra, fra cascate, strapiombi e insidie di ogni genere.

Obiettivo l'introvabile tesoro degli Incas.

Ma, anche se straimpegnato per venirne fuori, non potrai non restare ammirato dalla straordinaria qualità della grafica, dalla fluidità dei movimenti, dall'accattivante motivo musicale che accompagnerà la tua azione dall'inizio alla fine.

PITFALL II. Mai visto un videogioco più... “videogioco”! Provalo. Sarà il videogioco dell'anno.

PITFALL II si gioca su VCS ATARI e su homecomputer COMMODORE '64.

I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da MIWA trading srl. Centro Direz. Milano-Fiori Strada 7 Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) tel. 8256289-8256921



open

VIDEOLETTERE

Questa pagina è aperta alla tua collaborazione: richiedici informazioni e chiarimenti, inviaci proposte di articoli, raccontini, che abbiano per protagonista il mondo dei videogiochi. Tutte le lettere vanno spedite a COMPUTER GAMES, via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.

Pitfall o Alice nel paese delle meraviglie

Credo che ogni uomo, nel corso di tutta la sua vita seppure con intensità diversa, abbia dentro sé un innato desiderio di avventura, che, fino a poco tempo fa, poteva esprimere solo sotto forma di pensiero fantastico.

Con l'avvento dei videogames d'uso domestico quello che prima era solo un pensiero statico, ora s'è trasformato in realtà dinamica, in un'avventura che il giocatore può scegliere e consumare a casa sua. Il desiderio, la fantasia, sono diventati realtà, materializzandosi sul video. Come ad Alice bastava attraversare uno specchio per entrare nel Paese delle Meraviglie, così ora a noi è sufficiente accendere il televisore, per trovarci catapultati in un mondo di extraterrestri, di guerre galattiche, oppure di mostri, labirinti, ecc.

E se il videogioco è dunque un modo per concretizzare la nostra fantasia, allora ritengo che *Pitfall* sia il videogame per eccellenza. Questa produzione dell'Activision contiene infatti, secondo me, nelle giuste proporzioni gioco, pericolo, avventura e anche tesori nascosti da trovare, insomma il mondo al di là dello specchio di Alice.

Questo breve intervento, chiaramente e deliberatamente partigiano nei confronti dei videogiochi, vorrebbe esprimere, oltre che la mia personale opinione sugli stessi, anche una immagine in positivo di questi patiti del videogame in un mondo di adulti pronti ad emettere cupe sentenze sul loro destino, quando non, addirittura, sulla loro sanità mentale.

Ben venga dunque questa nuova rivista, che sarò lieto di seguire e alla quale auguro, naturalmente, un pieno successo.

Andrea Fossati, Milano

I vostri giochi preferiti

Mi chiamo Valentina, ho quasi nove anni e vi scrivo perché desidererei che altri ragazzi mi dicessero, attraverso la vostra rivista, quali sono i loro giochi preferiti. Mi piacerebbe che venisse fatta una specie di classifica dei giochi «riservati» a noi più piccoli. Per me i migliori sono *Burgertime* e *Frog Bog*.

In *Burgertime* bisogna fare quattro panini senza farsi prendere dalle salsicce e dall'uovo al tegamino. Al quinto schermo appaiono due cetrioli; anche questi inseguono il cuoco, cioè quello che comanda il gioco. Invece in *Frog Bog* ci sono due rane che svolazzano nel cielo. Finito il giorno, appare l'alba e bisogna fare quasi il medesimo gioco, ma quando cala la notte, le rane si muovono al buio e, invece degli insetti, ci sono delle lucciole che continuano ad apparire e a scomparire, rendendo il gioco molto più difficile.

Valentina Cajani - Milano



Il mistero delle console

Cari amici soccorretemi, porgetemi una mano. A Natale alcuni parenti mi hanno regalato una console Intellivision; tutto OK per alcuni mesi con strepitose partite a *Burgertime* e a *Calcio*, poi la console si è rotta. Ho mandato l'apparecchio a riparare ma quelli del centro assistenza mi hanno risposto che la mia era una console inglese e che loro non ci potevano fare niente. Cosa vuol dire console inglese?

Sergio Mancini - Fiesole (FI)

Caro amico, secondo l'ufficio stampa dell'Intellivision le cose sono andate così: presso alcuni negozi si trovano in vendita delle console di provenienza inglese, offerte a prezzi di favore. Ma attenzione: quelle vendute dalla Mattel Italia sono progettate in sistema PAL P con alimentazione a 220V, mentre le console inglesi sono state costruite con il sistema PAL I per necessità tecniche del mercato britannico e funzionano a 240V. Pertanto un funzionamento protratto in condizioni tecniche diverse può arrecare danni. Il nostro consiglio: fai sapere con garbo ai tuoi parenti che a volte chi più spende meno spende.

Si accettano consigli

Sono un lettore di Computer Games e come tale vorrei darvi alcuni consigli per rendere la rivista sempre più bella e interessante.

Secondo me dovreste inserire una rubrica riguardante la posta dei lettori, espandere le pagine del «Cartellone» non come numero di giochi recensiti ma come lunghezza di testo dedicato a ogni titolo e nella sezione «Provaci subito!» dovreste aggiungere anche qualche listato per il computer della Texas TI 99/4A.

Infine avrei due domande da porvi: come giudicate la grafica delle nuove cartucce della Atarisoft?

Esiste un «supercharger» per l'Intellivision come quello per l'Atari 2600?

Marco Musaragno - Venezia

Come vedi caro lettore da questo numero abbiamo inserito una rubrica dedicata alla posta dei lettori.

Per quanto riguarda il «Cartellone», riteniamo che l'attuale lunghezza delle recensioni sia sufficiente per fornire un'informazione generale sul gioco e al tempo stesso non annoiare il lettore. Comunque, in futuro terremo presente il tuo consiglio e se ci sarà da stringere... non lo faremo.

Non abbiamo pubblicato listati per il TI 99/4A in quanto, come forse già saprai, la Texas non è in una situazione commerciale molto felice e la vendita di alcuni suoi prodotti per il momento è ferma. Comunque, se altri vogliono fornire o scambiare programmi per il TI 99/4A noi siamo felici di farvi da tramite.

Alle tue domande rispondiamo ora un po' telegraficamente ma è quanto pensiamo in merito: 1) ci sembra ottima; 2) non ci risulta esista un supercharger per Intellivision.

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES



STASERA GRANDE RECORD AL BAR NUOVO

Ha una faccia lunare da ragazzino impassibile a cui sta germogliando dentro qualcosa di alieno: ventun decimi da un occhio, ventitre decimi dall'altro, un cuore che non si altera dopo quindici ore di sforzo continuato e due polmoni che gli hanno permesso di vincere, quasi senza allenamento, tutte le corse campestri a cui ha partecipato. Alle medie non emetteva una parola durante l'intero anno scolastico e quando lo faceva era per correggere, terrorizzandoli, i professori di matematica nella loro stessa materia.

«Purtroppo la famiglia ha bisogno che lavori e non abbiamo potuto fargli continuare gli studi» commenta il padre. Ma per strabiliare Paolo Zannini (nella foto) di Pieve di Cento (quattordici anni, cancro con ascendente capricorno, i due segni più ricorrenti negli sportivi delle alte velocità) non ha avuto bisogno di aspettare: domenica 20 marzo ha artigliato le manopole del videogame Invaders «Enu» e le ha staccate verso la mezzanotte quattordici ore più tardi solo perché glielo ha ordinato il medico del paese, Mariano Artioli. Punteggio: 18 milioni 127 mila e 900. Superiore di tre milioni di punti a quello nazionale e di mezzo milione di punti a quello, precedente, mondiale. Per più di cinquecentomila volte, è stato anche calcolato, Paolo Zannini ha preso la mira. Senza mai commettere un errore.

Allora Paolo, sei campione del mondo. Hai umiliato le case madri del Giappone e degli Stati Uniti che notoriamente si allevano i propri campioncini elettronici in casa. Cosa provi?

«Delusione».

Come, delusione?

«Bè mi hanno fermato perché dicevano che potevo star male.
Ma io mi sentivo benissimo e, se stava in me, andavo avanti anche tutta la notte».

In altre parole ti sentivi in grado di sfondare il muro proibitivo dei quaranta milioni di punti.

«Proibitivo fino a un certo punto. Non vedo perché non dovrei superarlo, se alla metà ci sono arrivato senza particolari problemi».

Ci puoi spiegare, a noi miseri mortali che ci fermiamo ai videogames non dopo due giorni e neanche dopo due ore ma più spesso dopo due minuti, la tua strategia difensiva?

«Dunque, il gioco presenta una sequenza di sei pianeti che gli invaders cercano di distruggere. Nell'ordine: Nettuno (con due guerre, o muri) Urano (con tre guerre) Saturno (con tre guerre) Giove (con tre guerre) Marte (con tre guerre) infine la Terra».

Qual è il momento più difficile?

«Saturno perché lì c'è un improvviso cambio di velocità a cui non sei ancora abituato. Cosa intende, scusi, esattamente per strategia difensiva?»

I trucchi per non farsi distruggere dagli alieni.

«Prevedere gli attacchi. Nella fase Nettuno arrivano da sinistra e poi da destra. Nella fase Saturno uguale, nella fase Urano uguale. Nella fase Giove prima dal centro e poi dall'alto. Nella fase Marte prima dal centro. Nella fase Terra da sinistra e da destra contemporaneamente».

Per quante volte hai ripetuto l'intera sequenza?

«74 volte».

Quanti muri hai superato?

«1704».

Tornando alla tua strategia difensiva, ho notato ad esempio nella fase Giove che ogni sette otto sequenze invece che dall'alto arrivano improvvisamente da sinistra. C'è una sottoregola anche in questo? Voglio dire, c'è un livello più profondo di difficoltà per cui le astronavi nemiche — magari ogni ventisette passaggi — cambiano per una o due volte tattica? «No».

E tu come fai a capirlo?

«Non lo capisco, *sento* che stanno per freg... che stanno per cambiare punto d'emersione».

Allora è vero quello che dicono di te, cioé che riesci a capire i meccanismi vincenti dei videogames senza neanche bisogno di studiarli?

«Bè, sì.».

(Il gestore del bar «Nuovo» dove ha sede la sala giochi ce ne fornisce casualmente la prova. Libera dagli involucri per noi un Ms.Pac-Man appena arrivato, inedito a Pieve di Cento, e lo fa provare sotto i miei occhi e della collega della Repubblica per la prima volta a Paolo Zannini. Dopo tre-quattro partite d'assaggio Zannini supera in scioltezza i trecentomila punti. (A Bologna, dove il gioco c'è da più di un anno, nessuno ha mai superato i duecentomila).



Chi ti ha aiutato in questa impresa mondiale, Paolo?

«Quelli del paese che a un certo punto facevano tutti il tifo. Alex Cuoci e Matteo Gamberini che mi hanno dato da bere e mangiare mentre avevo le mani occupate. Il medico che periodicamente mi metteva uno stetoscopio sotto il maglione per sentire come stavo. Il papà che non si è arrabbiato che facevo tardi».

È vero che dopo che tu hai smesso un mucchio di gente ha continuato a giocare?

«Bè sì, si vince un'astronave ogni 60.000 punti e io ne avevo incamerate, in memoria, 35».

Qual è il tuo più grande desiderio adesso? Battere un'altro primato del mondo a videogame?

«No, il mio più grande desiderio adesso è trovare lavoro. Mi piacerebbe trovare lavoro in un'officina meccanica, di automobili magari. Sinceramente con le mani penso di aver dimostrato di saperci fare».

Più che saperci fare hai dimostrato — come ha scritto un giornale locale — di essere un genio dei riflessi. Vedrai che a uno come te le offerte non mancheranno. Auguri Paolo.

— **Marina Lanza e Cristiano Ravarino**

LA NUOVA VACANZA È «AL COMPUTER»

Perché tra un esercizio di aerobic-dance e una lezione di windsurf non provare anche l'ultima novità in fatto di sport: il computer?

Sport e informatica, cioé computer camp, ecco la carta vincente per le prossime vacanze. Naturalmente la formula è made in USA. Le possibilità sono veramente numerose, basta solo prenotarsi in tempo. Si può scegliere tra la soluzione più spartana e quella decisamente più raffinata.



Nolan Bushnell, papà dei videogames e fondatore dell'Atari, propone un campo «tutto natura». Si dorme in sacco a pelo tra gigantesche sequoie alternando computer e volleyball. Per i più sofisticati c'è invece la possibilità di una crociera di dieci giorni fino alle spiagge di Acapulco con, incluse, 15 ore di tastiera.

Ora anche in Italia si parla di vacanze «al computer».

Quale momento migliore per vincere il timore reverenziale verso questo «mostro», abituarsi alla sua presenza, se non quando si è sdraiati al sole?

Nicotera, nel sud della Calabria, è il primo villaggio Valtur «computerizzato». Gli strumenti a disposizione sono otto Vic 20 e una quindicina di Commodore 64. Per l'estate sono in programma corsi di Basic a quattro livelli diversi.

Sellia Marina, sempre in Calabria, ma sulla costa ionica, anche l'agenzia Vacanze si è organizzata per le «ferie informatiche». Il mese di settembre sarà totalmente dedicato all'approccio e alla familiarizzazione con il calcolatore con corsi per adulti e ragazzi.

Kamarina, una vecchia conoscenza per i fedelissimi del computer, ormai al suo terzo anno di vita. 25 «giocattoli» tra Atari 800 e Atari 1200, monitor a colori, stampanti, programmi e periferiche: questa l'attrezzatura che il Club Mediterrané mette a disposizione per i suoi ospiti. Il tutto sotto la diretta sorveglianza di un gruppo di Go espertissimi anche nell'insegnamento del Logo.

Insomma c'è solo l'imbarazzo della scelta!

Per chi poi non può abbandonare il suo personal perché teme possa soffrire di crisi di astinenza non vi è alcun problema: potrà portarselo con sè e sarà sempre ben accolto.



COLLANA INFORMATICA

Per chi vuole avvicinarsi alla tastiera del computer o per chi la sa già usare ma vuole scoprirne i segreti, la Mondadori ha realizzato una nuova collana: Edizioni Elettroniche, che tratta esclusivamente di informatica e di nuove tecnologie. Parallelamente la nota casa editrice si propone di pubblicare anche una serie di programmi da far «girare» sui computer.

I libri già pubblicati sono: *Che cos'è la telematica* di Fausto Servello, *Come si programmano i computer* di Vincenzo De Rosso, *Scegliere i Personal Computer, Il calcolatore tascabile nella scuola.*

NOTIZIARIO



UN COMPUTER SIEMENS IN PREMIO

L'Istituto superiore di informatica di Milano regala un video Computer Siemens 6.610 (nella foto) al migliore allievo dei suoi corsi di informatica 1984, che si tengono a Milano in via C. Cantoni, 2. Questa iniziativa vuole premiare lo studente più meritevole a insindacabile giudizio della direzione didattica I.S.I. e si aggiunge a tutto quanto l'Istituto ha già fatto per i giovani nell'avviarli alla professione del programmatore.

Possono partecipare anche i meno giovani se pensano di essere all'altezza.

I corsi dell'I.S.I. sono aperti a tutti coloro che credono nel futuro dell'informatica: sono i corsi per i protagonisti di oggi.

PB-100 CASIO: PERSONAL DA TASCHINO

Un signore sta viaggiando in treno da Roma a Milano; ha in mano un calcolatore, comincia a pigiare i tasti con aria divertita. La prima oretta la usa per il gioco del golf; con passione e accanimento; la seconda per consultare complicate coincidenze ferroviarie secondo itinerari prefissati (è titolare di un'agenzia di viaggi); la terza per calcolare il pagamento di alcuni interessi mensili; la quarta...

Il signore, visto lo stupore dei suoi occasionali compagni, mostra compiaciuto il suo personal da viaggio e comincia a tesserne le lodi.

Poco meno di un centimetro di spessore per 16,5 e 7,1 di base e solo 116 grammi di peso: queste le incredibili dimensioni del PB-100 della Casio, un vero e proprio personal computer con piccolo schermo a cristalli liquidi, tastiera alfanumerica, stampante su carta, espansione di memoria e interfaccia per un normale registratore a cassette che funge da memoria di massa esterna. Ma da un punto di vista pratico l'originalità di questo piccolo gioiello è che viene fornito con un completo manuale in italiano per imparare a programmare in Basic.



Nel libro vi sono anche moltissimi programmi di uso comune che trasformano il micro computer in un'agenda telefonica, in orario dei treni, in un'infallibile agenda personale, in un gioco elettronico o in uno scrupoloso ragioniere in grado di fare previsioni di vendita, statistiche o piccoli tabulati.

Come se non bastasse, continua a spiegare il signore, ci sono anche i tasti a doppia funzione per il linguaggio Basic e il dispositivo «auto power» off per risparmiare energia.

Intanto il treno giunge nella stazione Centrale di Milano.

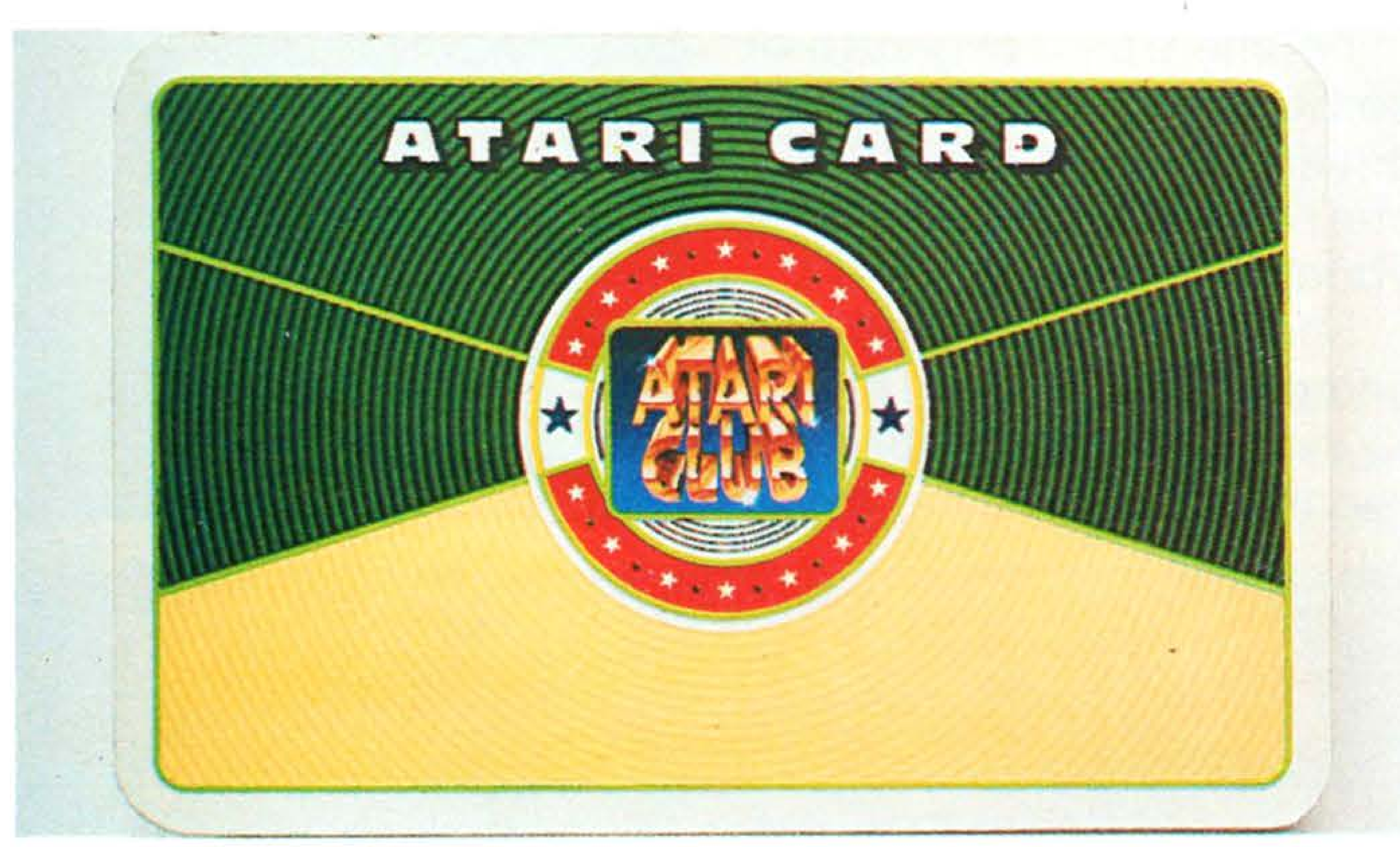
IN ARRIVO L'ATARI CLUB

Grossa novità in casa Atari: nasce l'Atari Club «riservato» ai migliori amici del Video Computer System pieno di promesse per i soci. Ma come si fa a entrare in questo gruppo di privilegiati? È molto semplice, basta seguire una delle tre vie che stiamo per indicarvi:



1) Per i *nuovi* amici è necessario comprare una console Atari, compilare in ogni sua parte la garanzia e spedirla subito. Questa semplice operazione permette all'acquirente di ricevere a casa la preziosa Atari Card (di cui parleremo dopo) e altre simpatiche sorprese;

2) chi possiede già una console Atari, si vedrà recapitare a casa l'Atari Card: nessuna formalità dunque se la garanzia è stata spedita a suo tempo, se no...



3) se no, c'è una prova d'appello per i ritardatari o per i distratti.

Bisogna compilare su un modulo che si trova presso tutti i rivenditori un piccolo questionario e incollare negli appositi spazi la prova d'acquisto di una delle tre cassette contenute nella confezione originale della console Atari VCS 2600 (Space Invaders, Combat, Defender) e, insieme, la prova d'acquisto di una cassetta ora in commercio (Pole Position, Dig Dug, Battlezone, Asterix, Moon patrol, Mario Brothers): la prova d'acquisto altro non è che il numero di codice che bisogna ritagliare dal lato stretto della confezione. Quest'ultima possibilità è valida fino al 30/6/84.

Ed eccoci all'Atari Card: è una tessera personale e non cedibile (autenticata dalla firma del «portatore») che procura sconti e agevolazioni presso quei negozi che alzeranno le insegne dell'Atari Club. Quindi un documento di appartenenza da tenere ben stretto. All'Atari inoltre stanno preparando un giornale, l'*Atari Club News*, da inviare gratuitamente ai soci.



ACTIVISION: ULTIME VERSIONI

Activision continua la sua operazione di «trasferimento» per altri sistemi di alcuni dei suoi giochi più famosi e più belli.

Dopo la versione di *Pitfall* per Intellivision, uscita lo scorso autunno, è ora la volta di *Pitfall* in versione Colecovision: l'agilissimo omino corre sempre più deciso nell'immensa giungla tropicale, ora superbamente definita dalla notevole capacità grafica del sistema distribuito dalla CBS Electronics.

Di un altro grande successo: *River Raid* è in previsione l'arrivo di ben due versioni: quella Intellivision e quella Colecovision. La differenza? Una migliore definizione grafica e una lotta ancora più accanita e difficile. La contraerea spara da terra, le corazzate sono fornite di potenti obici e i piccoli elicotteri disturbatori sono ancora più numerosi.

È anche annunciato l'arrivo in Italia dei nuovi software Activision per Commodore 64: i primi titoli sono *Beamrider* (nella foto), *Pitfall I* e *II*, *HERO* e *Decathlon*. Il costo di queste cassette è di L. 32.000.

UNA BACCHETTA MAGICA PER HP 150

Ecco come il lavoro può diventare un divertentissimo gioco: basta toccare lo schermo con un dito ed il vostro computer eseguirà immediatamente quanto gli avete chiesto! Non si tratta dell'ultimo modello della lampada di Aladino o di una straordinaria «bacchetta magica» che vi accontenta in ogni vostro desiderio: è solo un nuovo Personal Computer HP 150 (nella foto) con «touch screen» presentato dalla Hewlett-Packard a EDP USA 84. Invece di memorizzare comandi e battere numeri su appositi «menù», è sufficiente sfiorare lo schermo con un dito o con una penna e il calcolatore risponde immediatamente svolgendo le funzioni richieste.

L'HP 150 è quindi in grado di trasformarsi con estrema rapidità da gestore di note e promemoria in schedario elettronico, da calendario per la pianificazione degli appuntamenti in wordprocessing o in contabilità aziendale. Per semplificare la comunicazione all'interno dell'azienda, la Hewlett-Packard ha inoltre presentato a EDP USA 84 una serie di periferiche di grande utilità, quali la collaudata famiglia HP 3000, la nuova stampante laser HP 2688 e i software che permettono di automatizzare completamente il lavoro.

Il tutto rientra nel progetto per la realizzazione dell'Office Automation, cioé di un lavoro d'ufficio superorganizzato.





TRE NOVITÀ INTELLIVISION

Dopo un «periodo di riflessione» (come sempre accade dopo le feste natalizie), la Intellivision si ripresenta attivissima sul mercato annunciando ben tre novità.

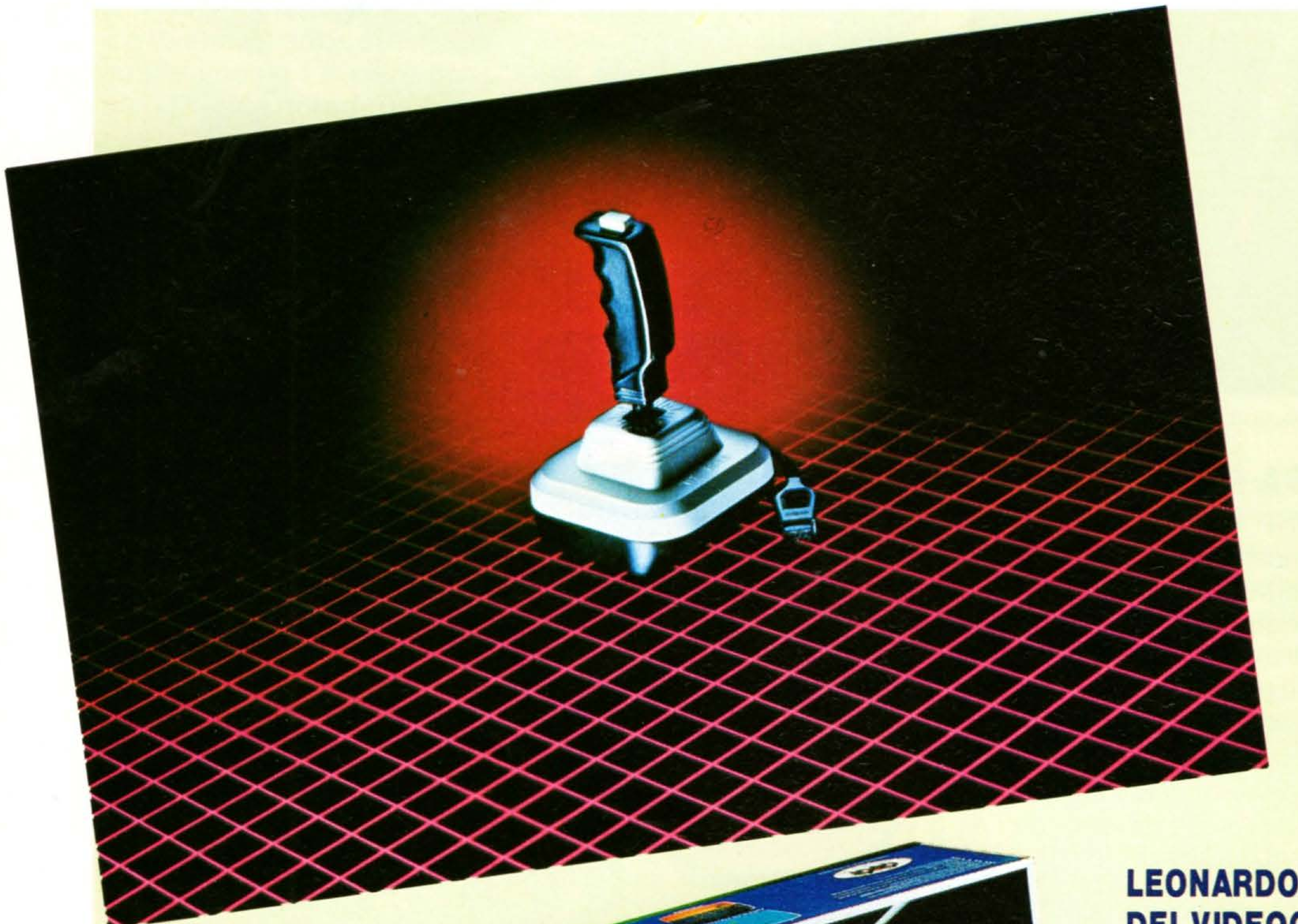
Advanced Dungeons And Dragons Treasure Of Tarmin. È il secondo gioco della triade di Advanced Dungeons and Dragons (nella foto). Soli, in un intricato labirinto di sale e corridoi, le uniche armi sono un arco e una faretra piena di frecce; come provviste un sacco di farina e uno zaino vuoto. Attraversando cancelli e passaggi segreti si devono raccogliere il maggior numero di armature, tesori, pozioni e, nello stesso tempo affrontare mostri d'ogni sorta. Per conquistare il tesoro bisogna uccidere il Minotauro.

Pinball. Si può giocare su tre diversi schermi, ognuno con una differente disposizione degli elementi. Ogni turno inizia con cinque palline, se ne possono vincere altre durante la gara. Tenendo la pallina in gioco si deve passare da uno schermo all'altro cercando di colpire i bersagli e rimbalzando contro i respingenti. Scopo del gioco: fare più punti dell'avversario.

Bump 'N' Jump. Corsa automobilistica all'insegna di ogni sregolatezza! Togliere di mezzo le altre vetture, farle uscire di strada, farle slittare: in questo gioco ogni infrazione è permessa.

IN VETRINA

I NUOVI PRODOTTI DEL MERCATO



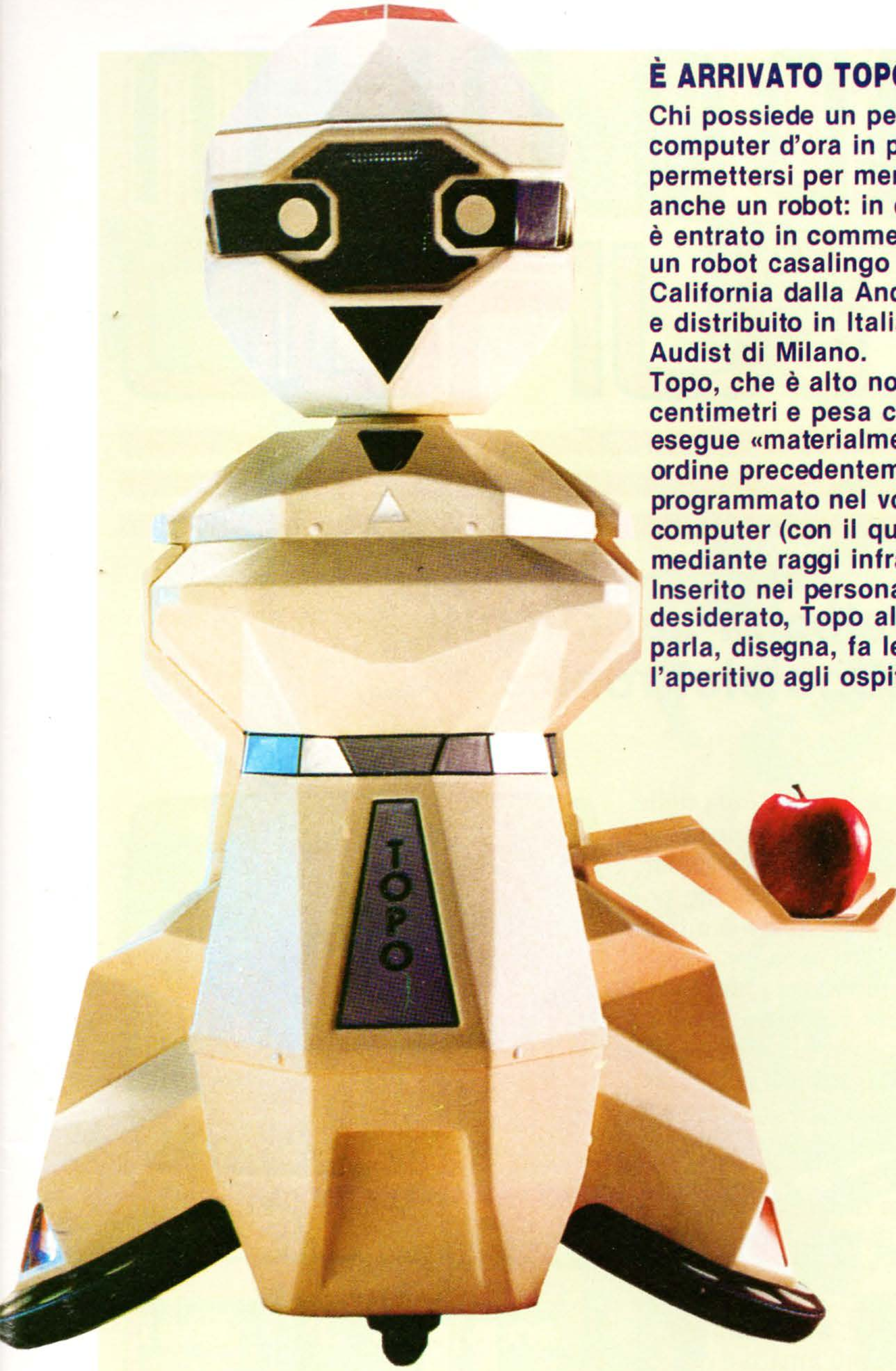
WICO THE BOSS

Wico the Boss è l'ultimo nato nel mondo delle bacchette magiche. Particolare per l'impugnatura comoda e maneggevole è rapido e leggero. Riesce a sopportare qualsiasi maltrattamento senza mai compromettere la sua precisione grazie alle sensibili spazzole del collettore. *The Boss*, compatibile con Atari e Commodore, è distribuito dalla Wico, casa che non richiede prestazioni, per la sua lunga attività nel settore. Infatti tra i più gloriosi antenati di *The Boss* il famoso *Trackball* e il *Three-Way Joystick Deluxe*.



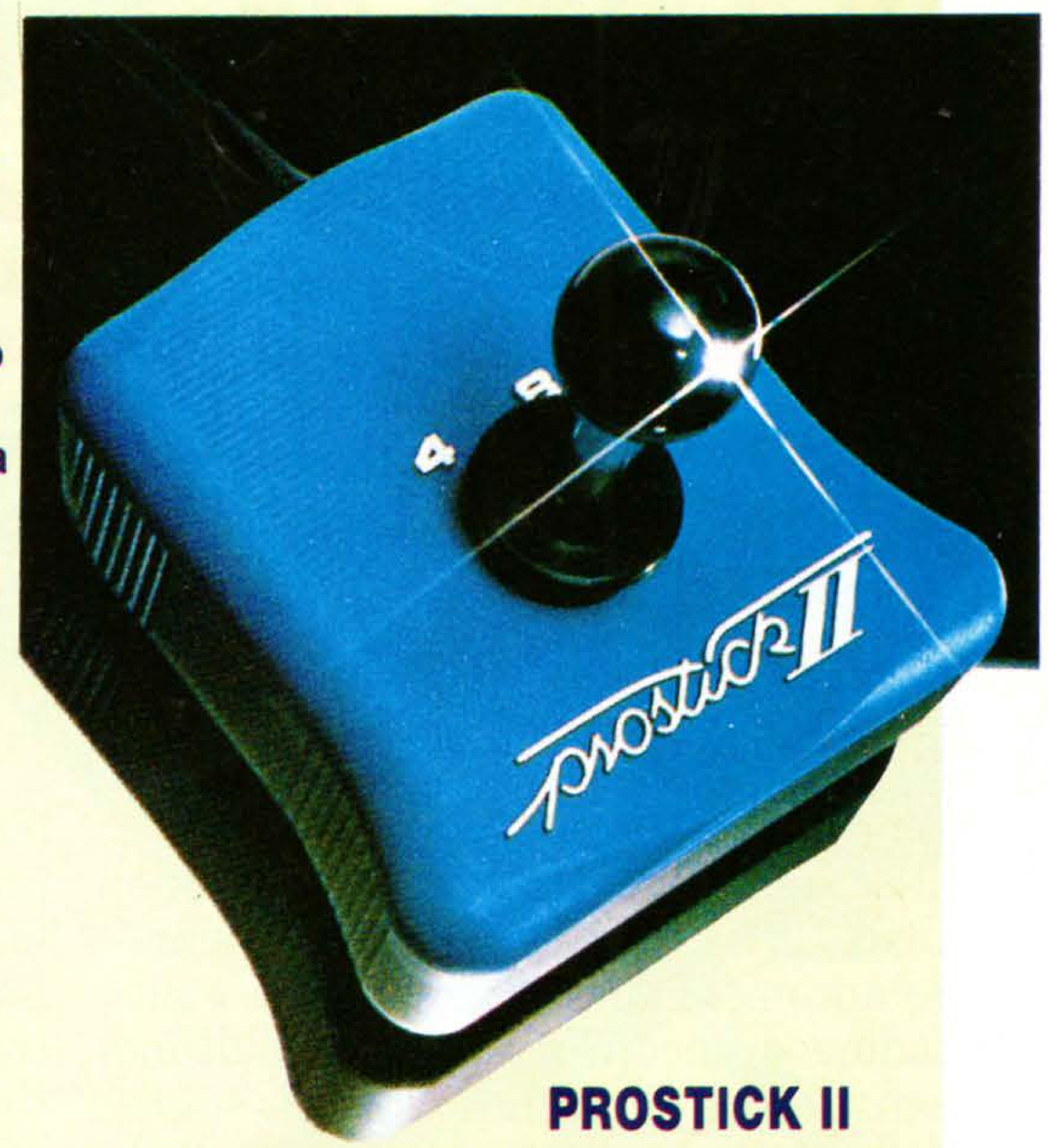
LEONARDO IL GENIO DEI VIDEOGAMES

Nel mondo delle consoles, dominato dalle grandi case americane, risulta particolarmente difficile riuscire a proporre un nuovo sistema. Ci tenta ora una casa giapponese, lanciando una nuova console, distribuita in Italia dalla Gig con il nome *Leonardo*, il genio dei videogames. Si tratta di un blocco compatto con pulsantiera di comando e tastiera di controllo. *Leonardo* è dotato inoltre di una griglia protetta per l'inserzione delle cartucce.



È ARRIVATO TOPO ROBOT

Chi possiede un personal computer d'ora in poi, potrà permettersi per meno di tre milioni anche un robot: in questi giorni è entrato in commercio Topo, un robot casalingo prodotto in California dalla Androbot e distribuito in Italia dalla Audist di Milano.
Topo, che è alto novanta centimetri e pesa circa dieci chili, esegue «materialmente» qualsiasi ordine precedentemente programmato nel vostro personal computer (con il quale è collegato mediante raggi infrarossi).
Inserito nei personal il programma desiderato, Topo all'occorrenza parla, disegna, fa le pulizie, serve l'aperitivo agli ospiti.



PROSTICK II

Prostick II è un sofisticatissimo joystick che offre ben quattro o, addirittura, otto possibilità di gioco. Quattro per i giochi a labirinto, otto per le Guerre Stellari. Il bottone per sparare è collocato frontalmente. A queste particolarità, *Prostick II* aggiunge un design di notevole effetto e un'efficace maneggevolezza.



A PORTATA DI JOYSTICK

Fedelissimi dei videogames, riuscite a passare senza perdere un solo secondo dall'insaziabile «PAC-MAN» al bellicoso «ROBOT TANK»? Se i più intensi allenamenti si sono rivelati insufficienti, questa novità che ci giunge d'oltre oceano è sicuramente indispensabile.
Il suo nome è *RomScanner* e, per ora, funziona su VCS Atari. Si tratta di un «dispositivo» in grado di contenere in perfetto ordine ben dieci cassette. È sufficiente premere un bottone sulla tastiera e il gioco selezionato viene inserito immediatamente. Oltre a consentire una notevole rapidità d'azione, il *RomScanner* permette di avere sempre a «portata di joystick» i giochi perferiti.

ALLA GUIDA DI UN VIDEOTURBO

Lanciati a tutta velocità sui circuiti della Formula Uno elettronica

L'ormai ragguardevole numero di videogames in commercio sul tema dei Grand Prix di Formula uno, delle gare automobilistiche fuoristrada e cittadine o ancora dei duelli all'ultimo sangue tra piloti di bolidi alla soglia della realtà, mostrano senza alcun dubbio come questo tema, tra i classici sviluppati dai creatori di videogiochi nel mondo, sia oggi uno dei più avvincenti e seguiti dal vasto e multiforme pubblico del joystick.

Anche le corse automobilistiche, come la maggior parte dei videogiochi casalinghi, traggono origine dagli esperimenti consolidati negli anni, che le case produttrici di videogames hanno compiuto nelle cosidette Arcades.

Decine e decine di titoli appaiono oggi infatti sui cataloghi di videogiochi, dai più semplici ai più complessi, da quelli che offrono immagini stilizzate, quasi spartane, a quelli dell'ultima generazione che, della fedeltà nella riproduzione video, hanno fatto il loro punto-forza.

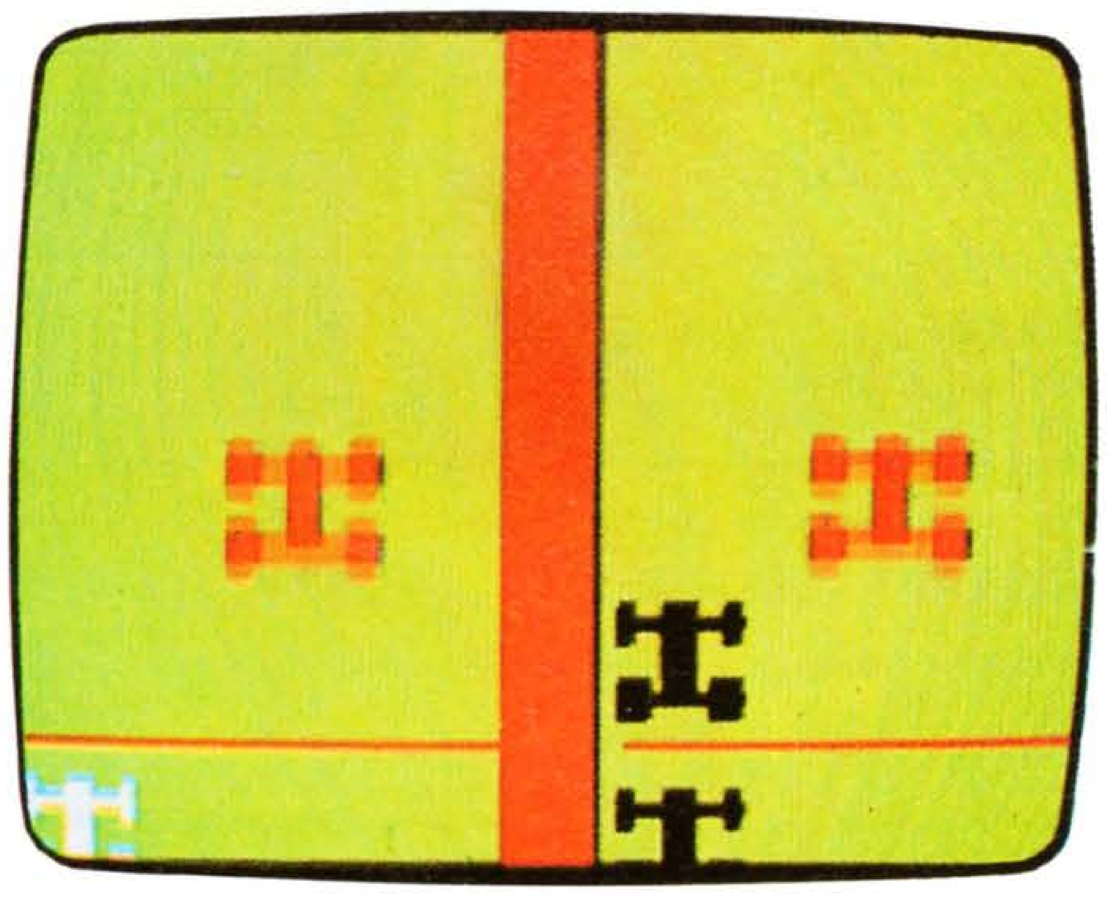
Ciò che più colpisce nella rapida evoluzione di questi videogames è la tensione verso una sempre maggiore fedeltà nella riproduzione della realtà, ad esempio nello sviluppo delle inquadrature, prima strutturate soprattutto su riprese «aeree» della vettura o delle vetture in corsa, su uno sfondo piatto o all'interno di un percorso-labirinto a due dimensioni, poi, appropriandosi di una tecnica cinematografica, con riprese in «soggettiva», e creando in tal modo nuovi effetti e suggestioni, con una spazialità prospettica entusiasmante.

Ma a questo punto ci si chiede: qual è il motivo di tale successo tra i videoplayers di questi giochi sul tema delle corse, sin dalle prime timide apparizioni alcuni anni or sono nelle sale giochi? La risposta non è semplice come potrebbe apparire. Semplicistico è infatti ricercare l'unica causa nella innata ebbrezza che l'uomo prova nel guidare un mezzo, nel condurlo vincendo ostacoli e difficoltà di ogni sorta, magari attratto dalla soddisfazione di arrivare primo e vincere l'avversario in una gara tanto pericolosa, quanto comune nelle nostre strade.

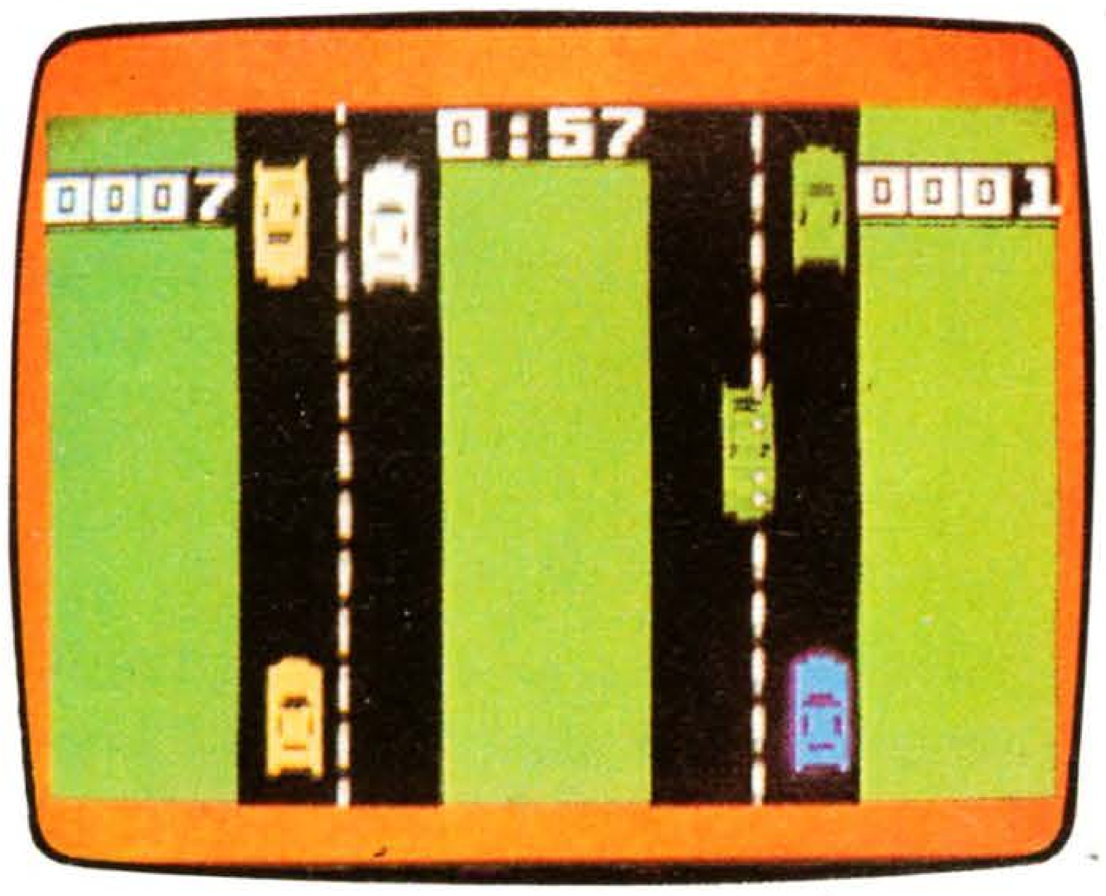
Infatti le origini di questa passione affondano anche in un campo strettamente psicologico e sociale, di cui bisogna tener conto.

L'automobile, per antonomasia il mezzo di trasporto più amato e odiato dei nostri tempi, rappresenta in genere per giovani ed adulti qualcosa di più che un semplice mezzo di locomozione. Su di essa, chi più chi meno, getta, proietta e sublima desideri, rivincite, insicurezze e, perché no, quell'istinto così umano di potere e dominio. Certamente questo campo è stato spessissimo oggetto di ampie discussioni fra sociologi e psicologi, ma una vera e propria letteratura sui rapporti che queste ombre inconsce dell'uomo, legate alle automobili, abbiano con i videogames automobilistici, penso non esista ancora.

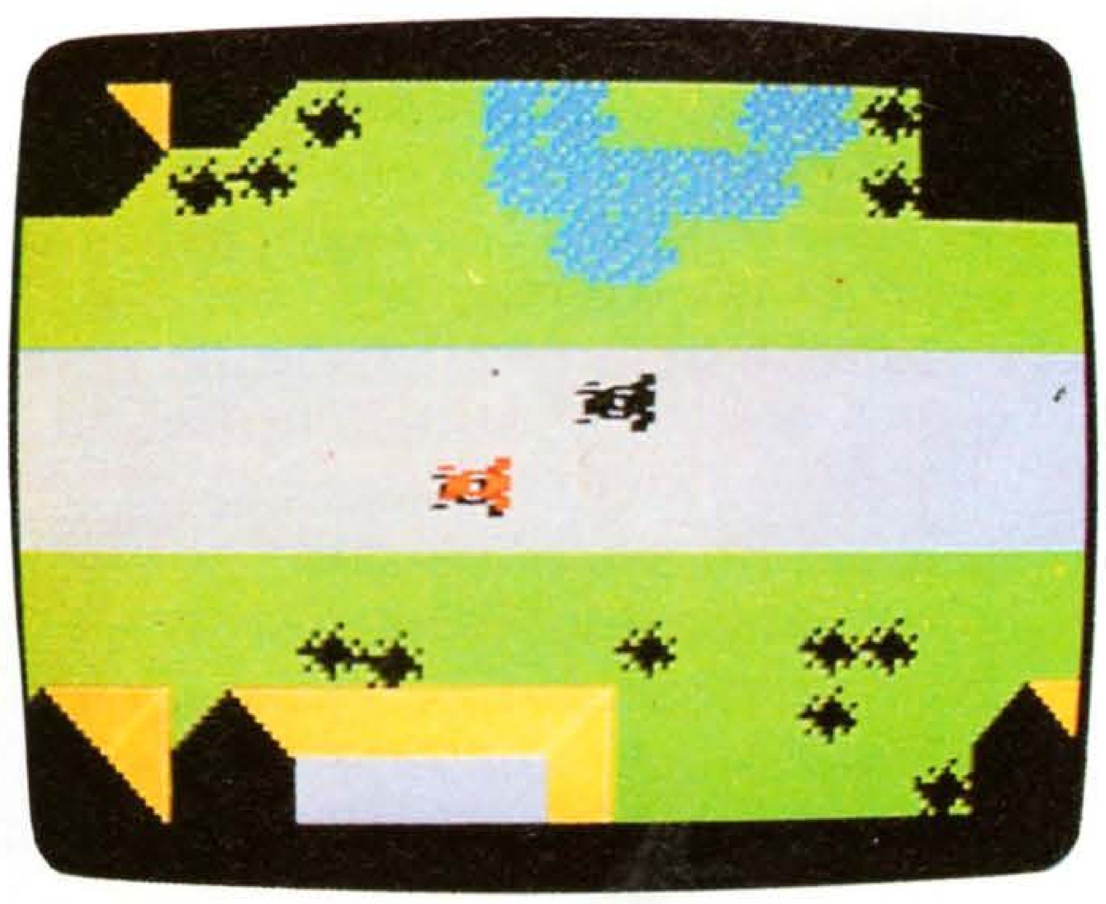
Una ricerca approfondita sarebbe comunque presuntuosa, o quantomeno fuori luogo tra le righe di questo articolo, ma ad ogni modo una semplice e chiara identificazione di questi rapporti, presumo possa essere, oltre che simpatica, di qualche aiuto per capire uno dei tanti enigmi che il fenomeno dei videogames nasconde.



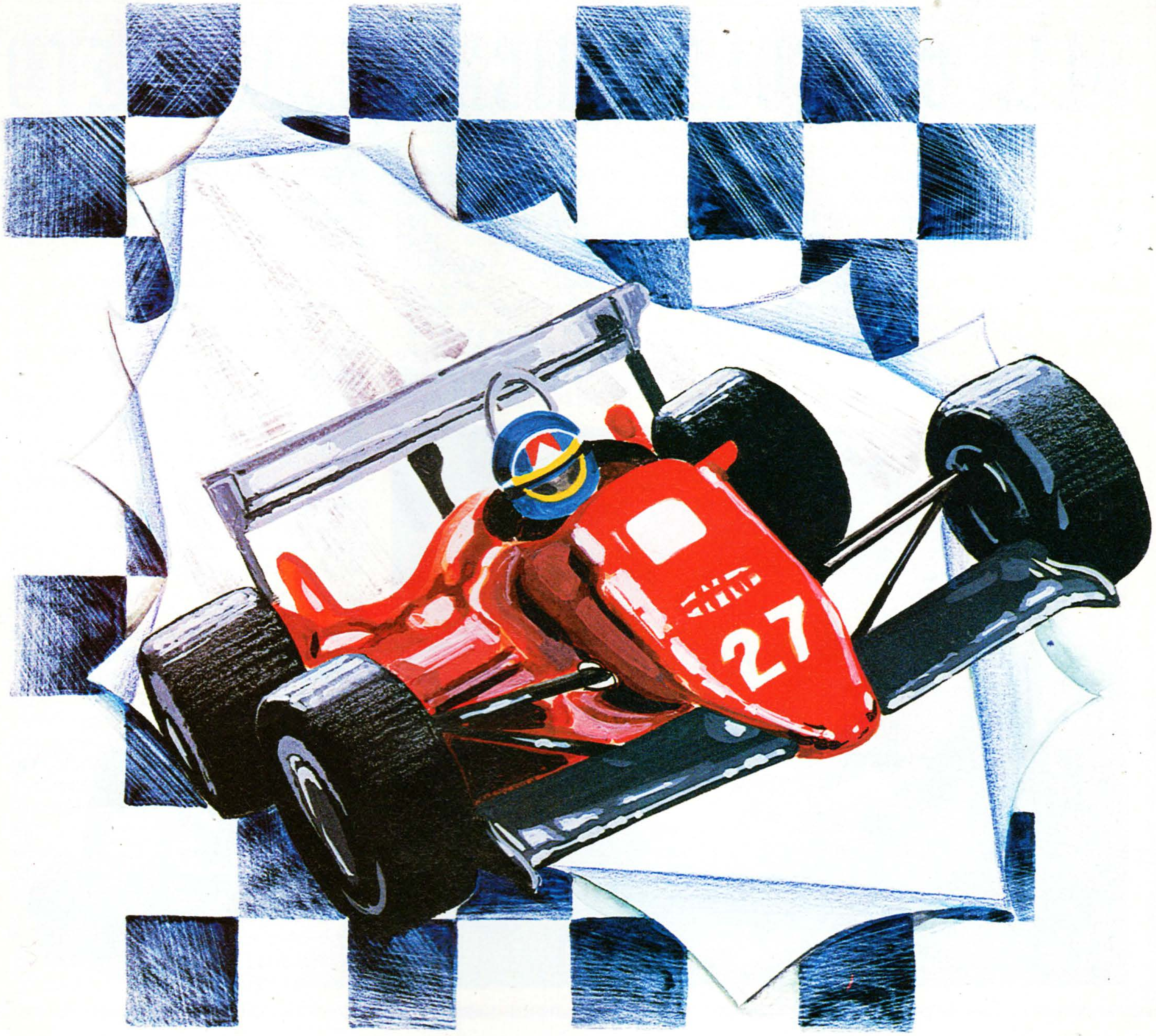
STREET RACER



TRIPLE ACTION

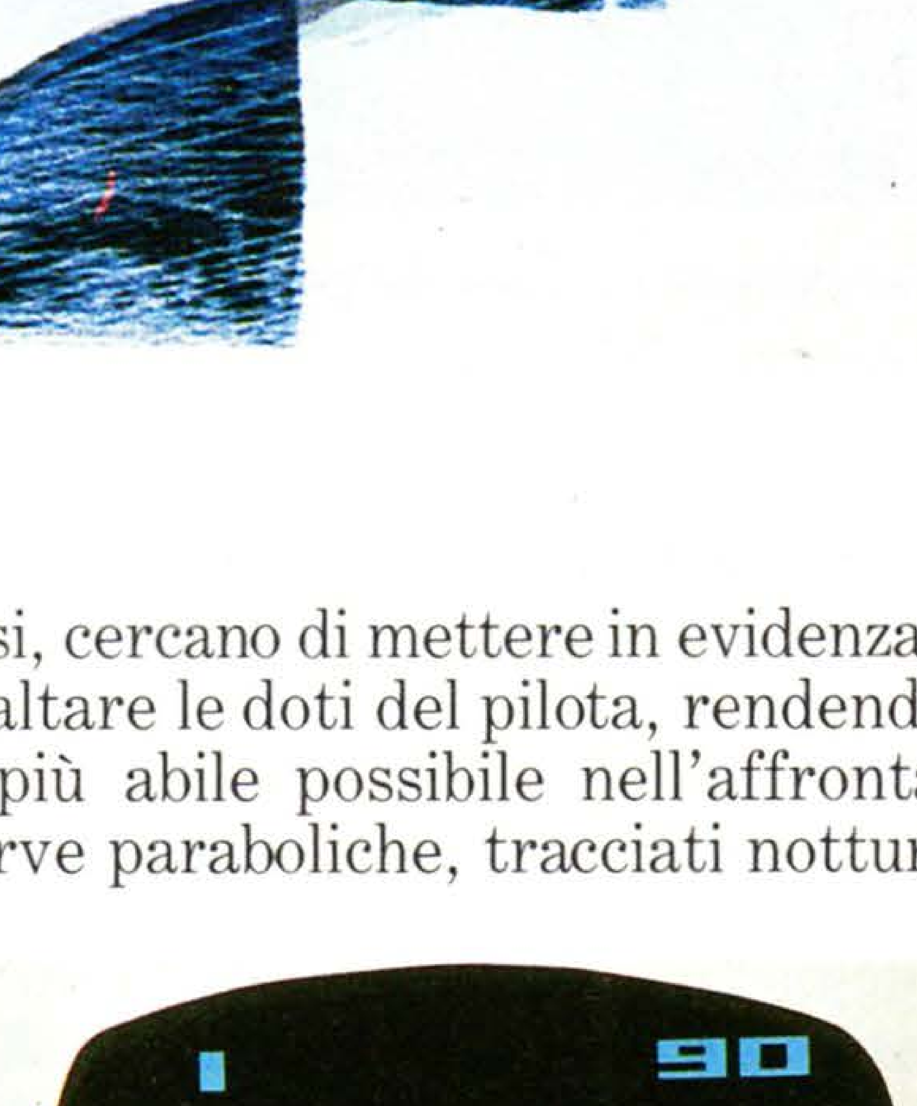


AUTO RACING



Il ragazzo che fin dalla prima infanzia entra in contatto più o meno diretto con l'automobile ne rimane il più delle volte entusiasticamente colpito. Vuoi perché è il mezzo con il quale ci si sposta alla scoperta di nuovi luoghi, vuoi perché generalmente è il primo mezzo di locomozione vero e proprio che sostituisce le braccia dei genitori. Con ciò intendo dire solamente che i meccanismi psicologici del bambino trovano la prima occasione di divertimento legata ad un mezzo di trasporto e la possibilità di emulazione paterna. Emulazione in quanto, giocando poi con i modellini delle automobili, egli può in qualche modo identificare se stesso con il padre, il «bravo» guidatore della «potente» automobile. Il passo logicamente è assai breve nel ritrovare il ragazzo di fronte ad uno schermo, qualche anno più tardi, a dover lottare con un pulsante ed una cloche, o tra i più ricercati, con un vero e proprio volante, nel tentativo di non far uscire di strada la sagoma della propria vettura o di vincere con una ripresa bruciante le altre automobili in corsa.

Certo sarebbe ridicolo voler indicare nella sola emulazione del padre, la fortuna di questi videogiochi. Infatti ad una analisi più approfondita dei temi che comunemente si svolgono nei diversi videogiochi «corsaioli» notiamo innanzitutto che, la maggior parte di essi, cercano di mettere in evidenza ed esaltare le doti del pilota, rendendolo il più abile possibile nell'affrontare curve paraboliche, tracciati notturni,



NIGHT DRIVER

ALLA CONSOLE...MICHELE ALBORETO

Michele Alboreto per professione corre in automobile, al massimo livello possibile: in Formula uno al volante della Ferrari. È un uomo famoso, riconosciuto, mitizzato, invidiato. La sua professione lo pone al centro dell'attenzione come un divo del cinema. Lui però, a parte l'essere straordinariamente bravo nel guidare un'automobile, è una persona come tante.
Ha 27 anni e come moltissimi coetanei, una volta sceso dalla sua monoposto diventa un ragazzo comune, con il problema di passare magari qualche ora di distensione, di gioco. Ebbene uno dei suoi passatempi preferiti — e anche qui il campione assomiglia a tanti altri — è il videogioco. Alboreto possiede due differenti console dotate di numerosissime cassette-programma per poter variare a piacere il gioco. Naturalmente a chiunque viene in mente che un pilota di Formula Uno tra i videogiochi preferiti ci metta quelli a tema automobilistico. «Invece — spiega Michele Alboreto forse deludendo i programmatori di questi giochi che puntano molto al realismo di queste cassette — i giochi con le automobiline non sono tra i miei preferiti poiché la realtà è completamente diversa. I miei amici però mi sfidano naturalmente molto spesso sui circuiti del televisore poiché è chiaro che a loro piacerebbe molto battermi.
«Il gioco che ritengo più utile per la mia professione è uno dei "capostipiti" di questa invasione elettronica — continua a spiegare il pilota della Ferrari — si tratta del vecchio muro: con una racchettina elettronica devi respingere la pallina contro il muro che viene a poco a poco sbriciolato dai colpi. Andando avanti nel gioco la velocità della pallina aumenta sempre più, la racchetta si rimpicciolisce e tutto diventa più



A sinistra, Michele Alboreto. Sotto, il modulo «Turbo» della CBS. A destra, Alboreto alle prese con il «Turbo».



fondi stradali dissestati o sdrucciolevoli, al fine di far corrispondere nel giocatore l'ansia dell'ostacolo, con tutta la gioia e l'ebbrezza del suo superamento.

Chiaro è il meccanismo, che trova comunque riscontro anche in altri videogiochi, della naturale auto-esaltazione nel superare le difficoltà di ogni sorta che, applicate allo schema «automobile», realizzano e soddisfano istinti, proiettati in un videogioco molto simile alla realtà, quindi psicologicamente accettabile dai più, che non la pur classica battaglia spaziale.

Il legame tra automobile, spesso da corsa, e sagoma dei videogames è prima di tutto da ricercare nella stessa caratterizzazione del giocatore.

Chiunque sarebbe in grado di rilevare che un ragazzo che odia le automobili, difficilmente si accingerà ad affrontare un Grand Prix televisivo a colpi di joystick, mentre l'appassionato, che non perde un gran premio alla Tv, che compera riviste di automobili e sogna un giorno di poter guidare il bolide dei suoi sogni, rimarrà sicuramente entusiasmato da un duello tra bolidi in una pista magari difficoltosa di un videogioco da bar.

La passione per l'auto ed il brivido della velocità sono quindi un fattore importante, l'usare un joystick come volante procura senza dubbio grande eccitamento e spesso una carica di tensioni nascoste.

Ad una analisi delle varianti tecniche e dei soggetti nei videogiochi automobilistici in commercio, notiamo come negli ultimi tempi il gusto dei videoplayers si sia spostato su quei giochi che puntano molto sull'immagine in «soggettiva», che propongono tracciati mutevoli e con diverse inquadrature nello scorrere del percorso tra città, pianure, deserti sconfinati, in un avvicendarsi di emozioni e sensazioni il più vicino possibile alla realtà.

Sempre meno infatti vengono preferiti videogiochi caratterizzati da punti di vista «aerei» o rinchiusi in tracciati troppo uguali e scontati, proprio perché, grazie alle nuove tecnologie e possibilità, si è in grado di soddisfare quelle esigenze dei giocatori che desiderano essere essi stessi i soggetti delle loro azioni; creandosi a mano a mano in qualche modo una propria storia sul tracciato sempre vario e pieno di imprevisti, scoperto e «vissuto» man mano che il proprio mezzo avanza a gran velocità sullo schermo.

difficile. Esiste poi una possibilità di rendere ancora più difficoltoso il gioco inserendo la variante del rimbalzo imprevedibile. Questo videogioco è molto utile per la mia professione mi tiene allenati i riflessi e, anzi, può anche contribuire a migliorarli».

La passione dei videogiochi ha contagiato tutto il mondo occidentale partendo come sempre dagli Stati Uniti e dal Giappone, vere avanguardie della novità e soprattutto dell'era elettronica che sta rapidamente modificando il mondo.

Naturalmente a questa invasione non poteva restare immune la cerchia di amici di Michele Alboreto, stimolata dal senso di competizione che, naturalmente, la possibilità di sfidare un campione famoso esalta. Così, nei momenti liberi dall'attività sportiva, a casa di Michele arrivano frotte di amici con in tasca l'ultima novità nel campo dei videogiochi e qualche notte di allenamento intensivo, convinti di cogliere impreparato il pilota. Ma pare proprio che Michele Alboreto sia più difficilmente battibile in un videogame che in automobile e questo la dice lunga sulla sua abilità. Per riuscire a metterlo in difficoltà ci vorrebbe uno di quei ragazzini terribili che abbandonano le macchinette dei bar per sfinimento fisico e non certo per la sconfitta loro inflitta dalla macchina: ce ne sono che sono obbligati a rinunciare soltanto dalle insistenze del proprietario per raggiunto orario di chiusura. Ecco, forse uno di questi mostriciattoli dell'elettronica edonistica potrebbe mettere seriamente in difficoltà Michele Alboreto. I suoi amici non ci riescono molto spesso.

«È vero — ammette sorridendo il pilota italiano della Ferrari — quasi nessuno dei miei amici ce la fa a mettermi in difficoltà o a impegnarmi, così, spesso, sono costretto a giocare contro il computer o scegliere giochi come "il muro" che sono singoli per natura. Certo in questo campo mi sento un po' isolato poiché nessuno dopo un po' mi vuole più sfidare, segno evidente che la competitività che ci metto io non è superiore a quella degli altri. Anzi, qualche volta leggo in viso ai miei avversari la delusione e la stizza».

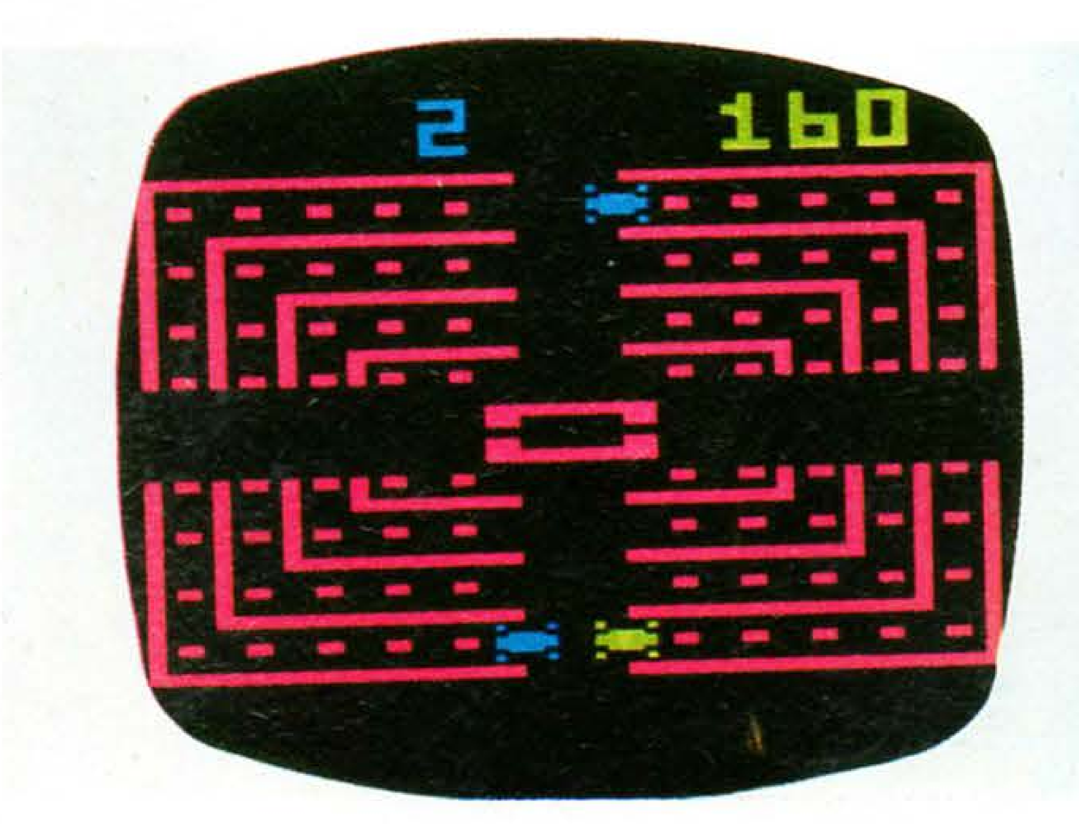
Il videogioco oramai sta sostituendo molti passatempi tradizionali tant'è vero che anche case tradizionalmente dedite alla produzione e vendita di elettronica «seria», cioè quella progettata per il lavoro, stanno accogliendo con piacere l'immissione sul mercato di programmi di giochi in alcuni casi molto sofisticati. E non è raro sentire amici o conoscenti decantare, con termini entusiastici, il gioco inserito nel computer dell'azienda che aiuta a passare il tempo dell'intervallo di mezzodì.

Chi però non può permettersi un computer professionale da dedicare anche al gioco, come Michele Alboreto, trova grande soddisfazione anche da quelle console appositamente studiate che oramai hanno raggiunto una possibilità di memoria, una definizione grafica e una varietà di programmi inimmaginabili soltanto pochi anni fa. E sono sorte case specializzate in programmi-gioco compatibili con gli standard dei migliori videogiochi in commercio.

Tutto questo per la gioia e il divertimento di milioni di persone in tutto il mondo. E il fatto che tra questi ci sia anche un campione di Formula uno è normale. Forse quello che non è normale è la sua straordinaria abilità in questa attività frutto di quell'intuito e quei riflessi che lo hanno reso straordinario anche in uno dei settori più competitivi in assoluto. — *Giancarlo Falletti*



A questo punto mi sembra doveroso dare una piccola panoramica dei videogames «automobilistici» che possiamo comperare: una panoramica in qualche modo creata alla luce delle più recenti esigenze dei giocatori stessi.



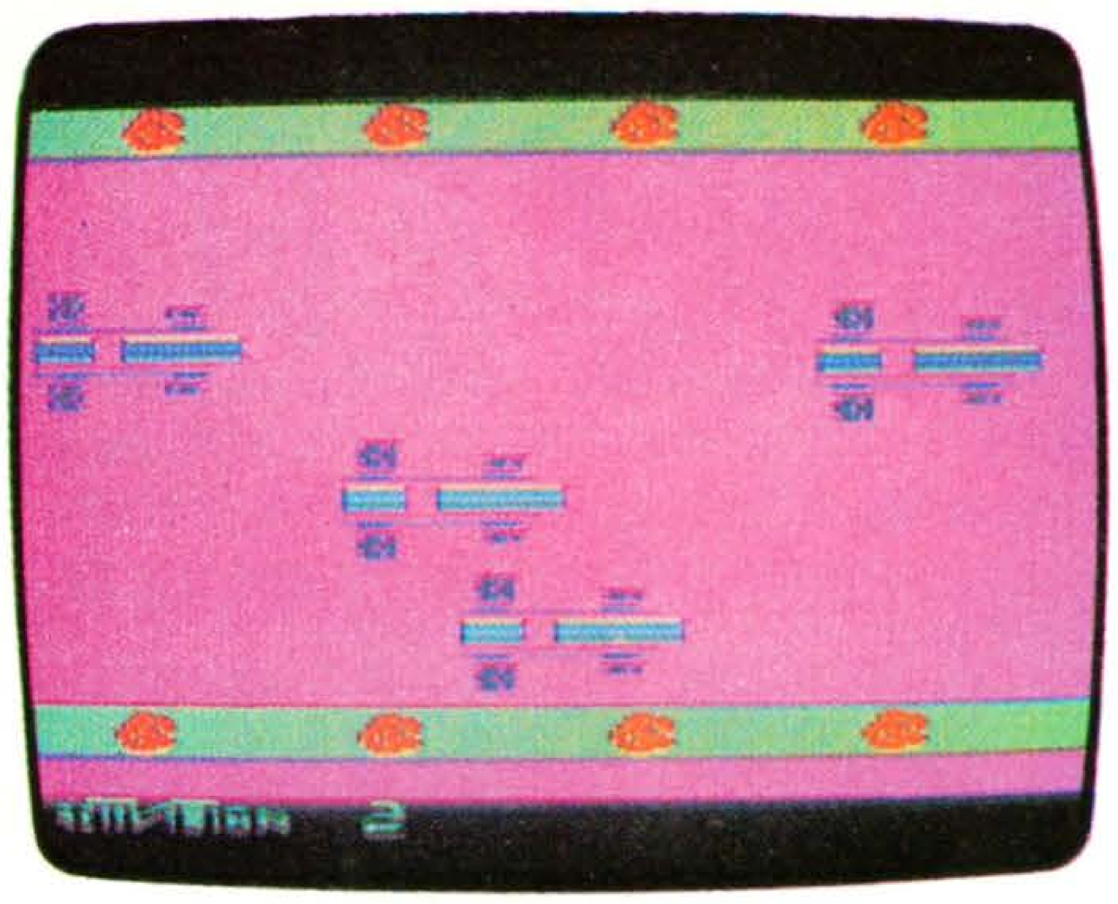
DODGE'EM

Come dicevo più sopra, oggi i videogiochi sulle corse automobilistiche si dividono in due grandi gruppi: videogames in piano oggettivo a due dimensioni o videogames in piano soggettivo a tre dimensioni. Questa distinzione non è solo tecnica e qualitativa, ma anche e soprattutto temporale, in quanto i videogiochi a due dimensioni hanno un po' segnato il passo nella evoluzione di questi particolari videogames.

Tra i titoli della prima classe ricordiamo: la **Gara Automobilistica** della Philips, una delle prime cartucce incentrate sulle corse automobilistiche; **Street Racer** della Atari, con una o più piste che scorrono in senso orizzontale o verticale; **Triple Action** della Intellivision-Mattel, dove il circuito cittadino, con automobili di serie, permette la percorrenza delle 100 miglia previste nel più breve tempo possibile, con vari imprevisti come l'aumento progressivo del traffico. Ciò che rende questo gioco appassionante è comunque l'idea astuta di abbinare al medesimo gioco tre azioni differenti: due tracciati stradali in simultanea e il volo del vostro aeroplano. Un gioco, se pur datato, ancora molto valido.

Tra i giochi, sempre del primo gruppo ma che utilizzano un percorso interamente visualizzato, anche se a più riquadri, ricordiamo il datato **Indy 500** dell'Atari e **Maths Grand Prix**, sempre Atari, dove in quest'ultimo troviamo una fusione di gioco matematico e gara automobilistica.

Tratto invece da un classico da bar e sale giochi, il **Dodge'em** della Atari propone un circuito chiuso a quadra-



GRAND PRIX

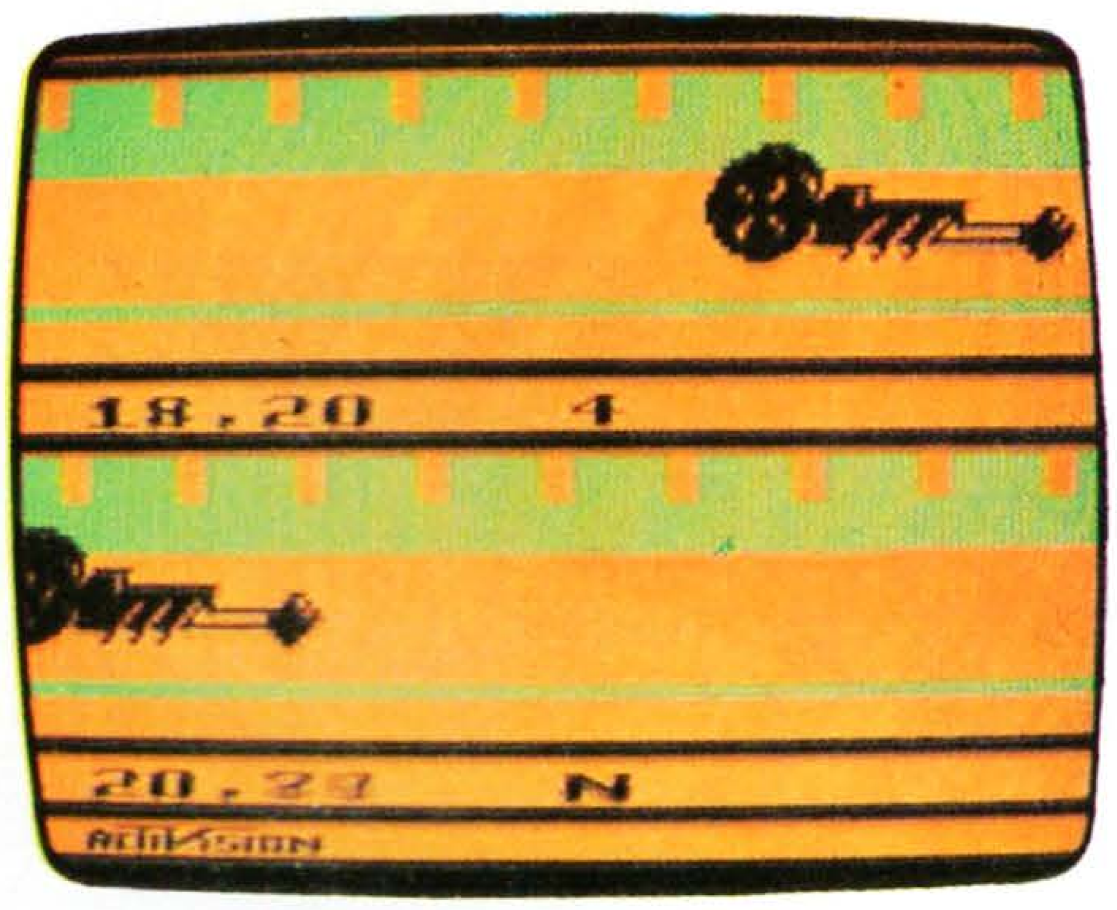
ti, che per semplicità di spiegazione possiamo dire assomigli al percorso di «Pac Man» dove l'automobile del giocatore deve evitare la collisione con quella del computer, aumentando il bottino di punteggio con il percorrere del circuito.

Anche un altro gioco presentato dalla Texas Instrument ricalca a grandi linee **Dodge'em**, il suo titolo è **Car Wars**.

Uno dei primi videogames che ha dato più risalto al contorno figurativo del tracciato, al fine di renderlo più veritiero e «colorato», è stato **Auto Racing** della Intellivision-Mattel, che ad una inquadratura dall'alto fa seguire paesaggi diversi con molteplici varianti, chiedendo al giocatore più una prontezza di riflessi che una vera e propria abilità. È questo un gioco simpatico che mette alla prova i riflessi nel riuscire ad evitare alberi, case, recinti e curve pericolose.

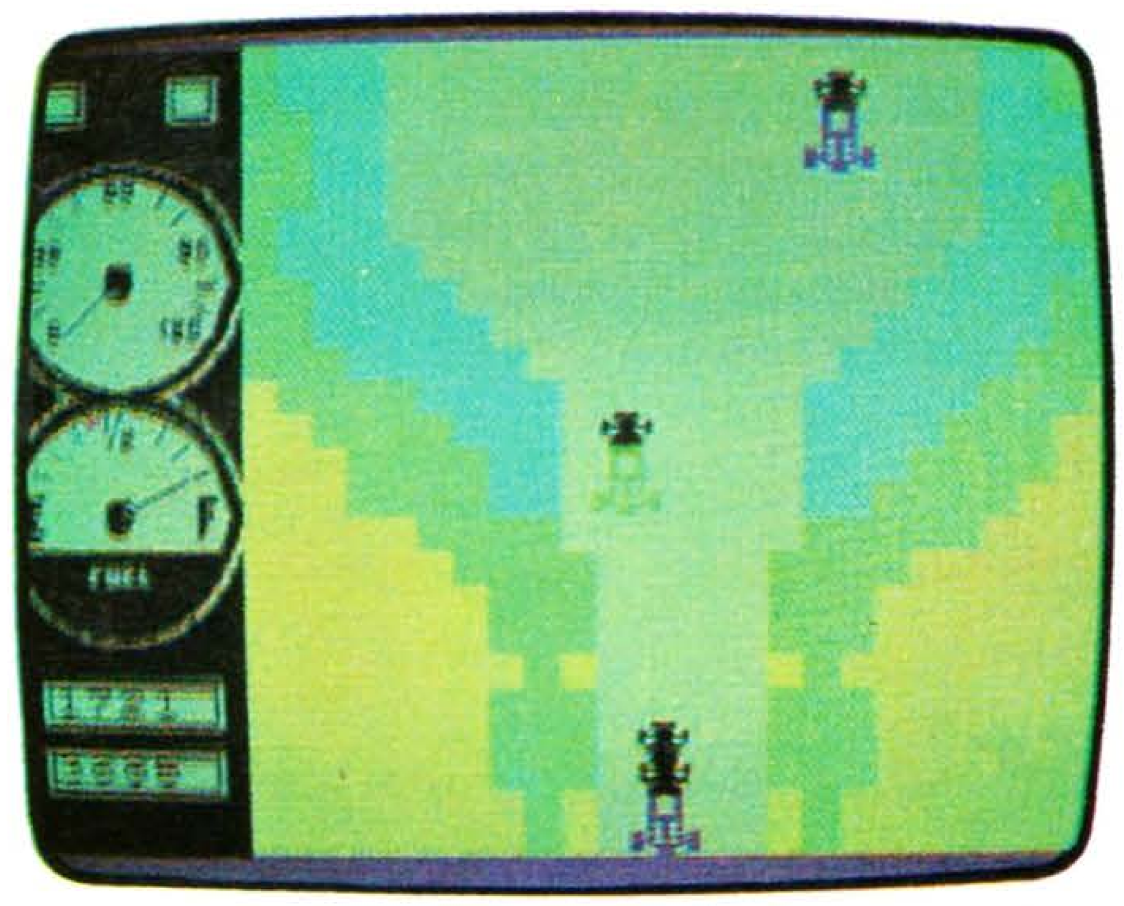
Sempre del primo gruppo ricordiamo ancora **Race Fun** per l'home computer Spectrum, una corsa all'ultimo minuto contro la vostra riserva di carburante che man mano si esaurisce; **Stock Car** per l'H.C. Z×81, dove una simpatica ambulanza corre in vostro aiuto in caso di incidente.

Della Activision ricordiamo due giochi famosi: **Grand Prix**, dove il percorso scorre orizzontalmente su quattro circuiti famosi: Watkins Glen, Brands Hatch, Le Mans e Monaco; **Dragster**, creazione di quel mago dei videogames



DRAGSTER

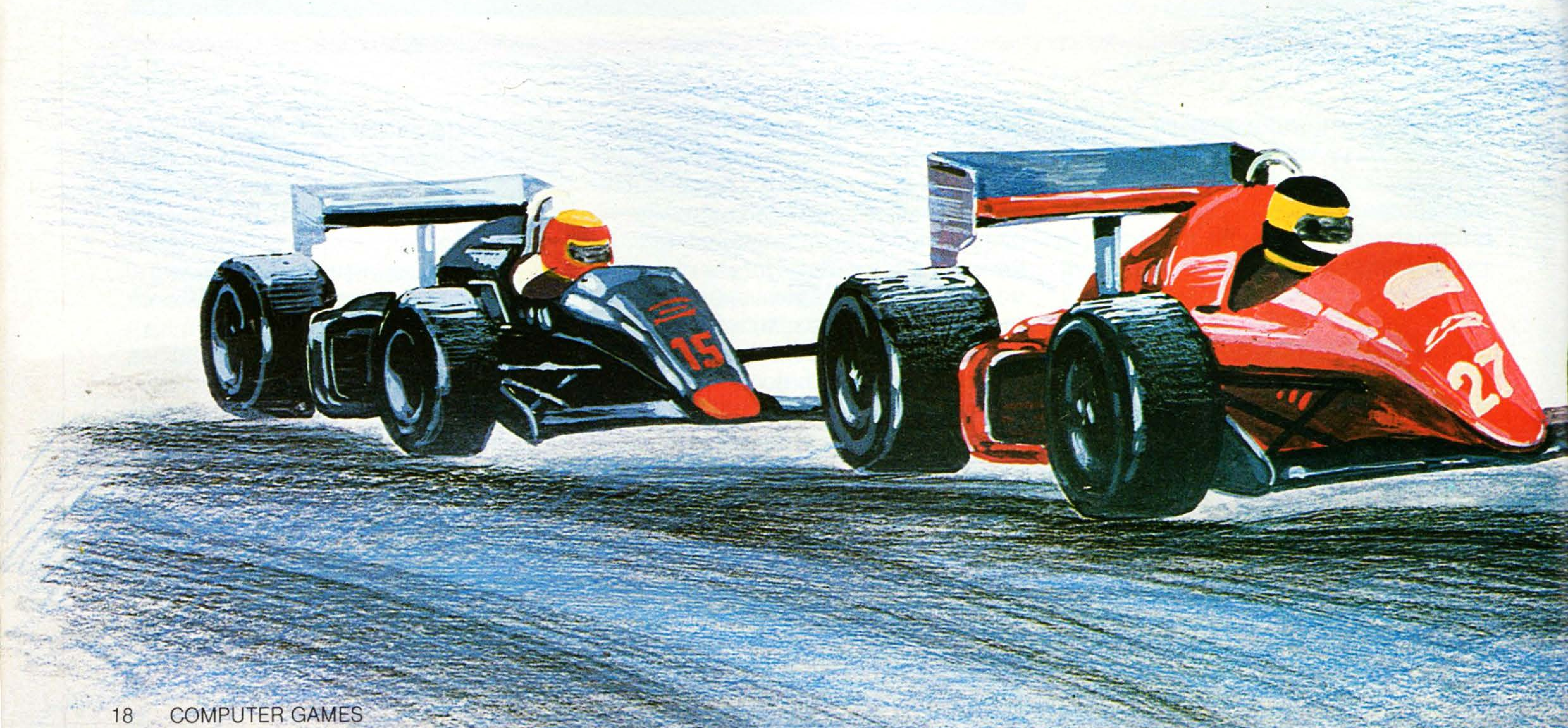
che è David Crane, che ha avuto molto successo in Usa, ed è citabile soprattutto per la originalità del soggetto (le famose macchine infernali che «schizzano» a velocità incredibili): in esso si esalta soprattutto il gusto del brivido

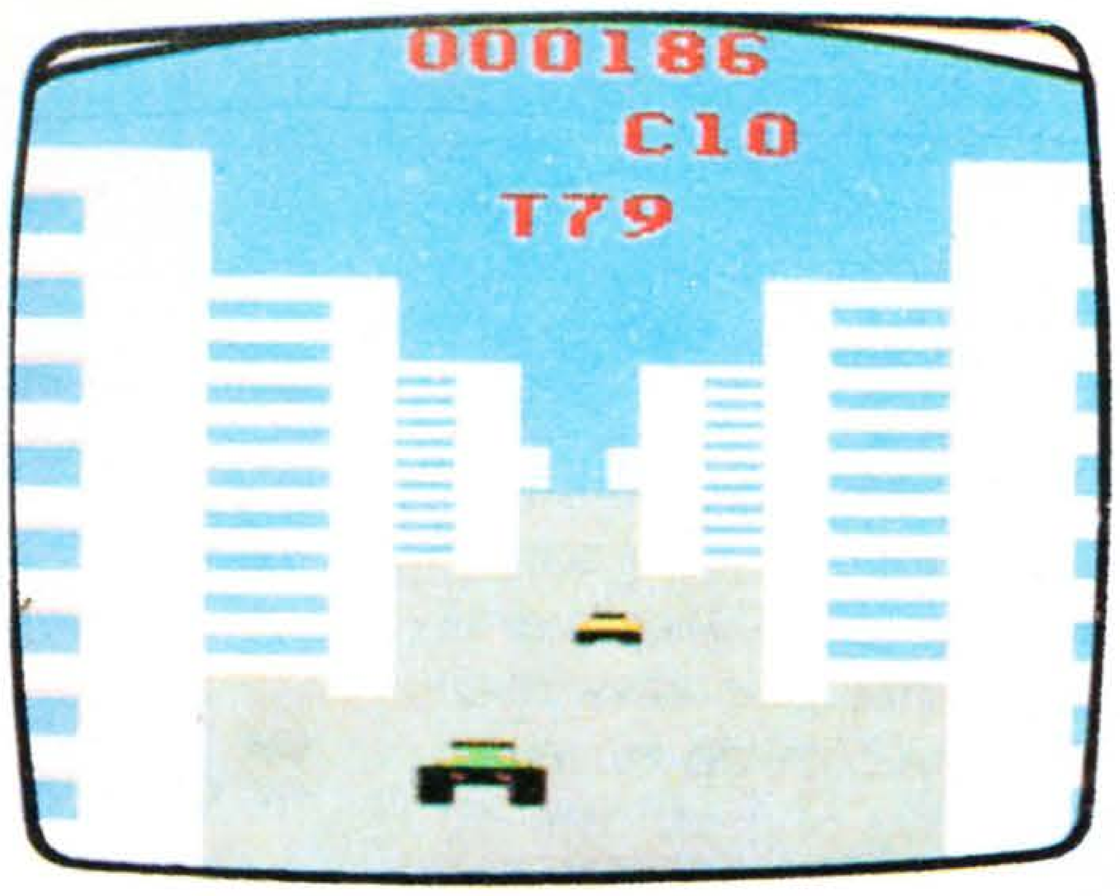


RACE FUN

della velocità, con le accelerate rapidissime, il cambio a quattro velocità, il calcolo dei giri del motore per non «sballare», la capacità nel dosare il gas per non intraprendere virtuosistiche quanto pericolose impennate. Un gioco che appassiona ancor oggi chi è alla ricerca del record personale di velocità.

Passando ora ad un breve elenco dei giochi del secondo gruppo, fermiamo innanzitutto l'attenzione su **Night Driver**, forse il primo videogioco, della Atari, che ha utilizzato un'immagine in tre dimensioni, prendendo spunto dello stesso gioco più perfezionato delle Arcades. Si tratta di una vettura di Formula uno in corsa nella notte tra i paletti laterali illuminati che segnano i cigli dell'asfalto, in un continuo affrontare curve sempre più pericolose a velocità costantemente in aumento. Questo gioco sin dalle sue prime apparizioni ha riscosso molti consensi sia





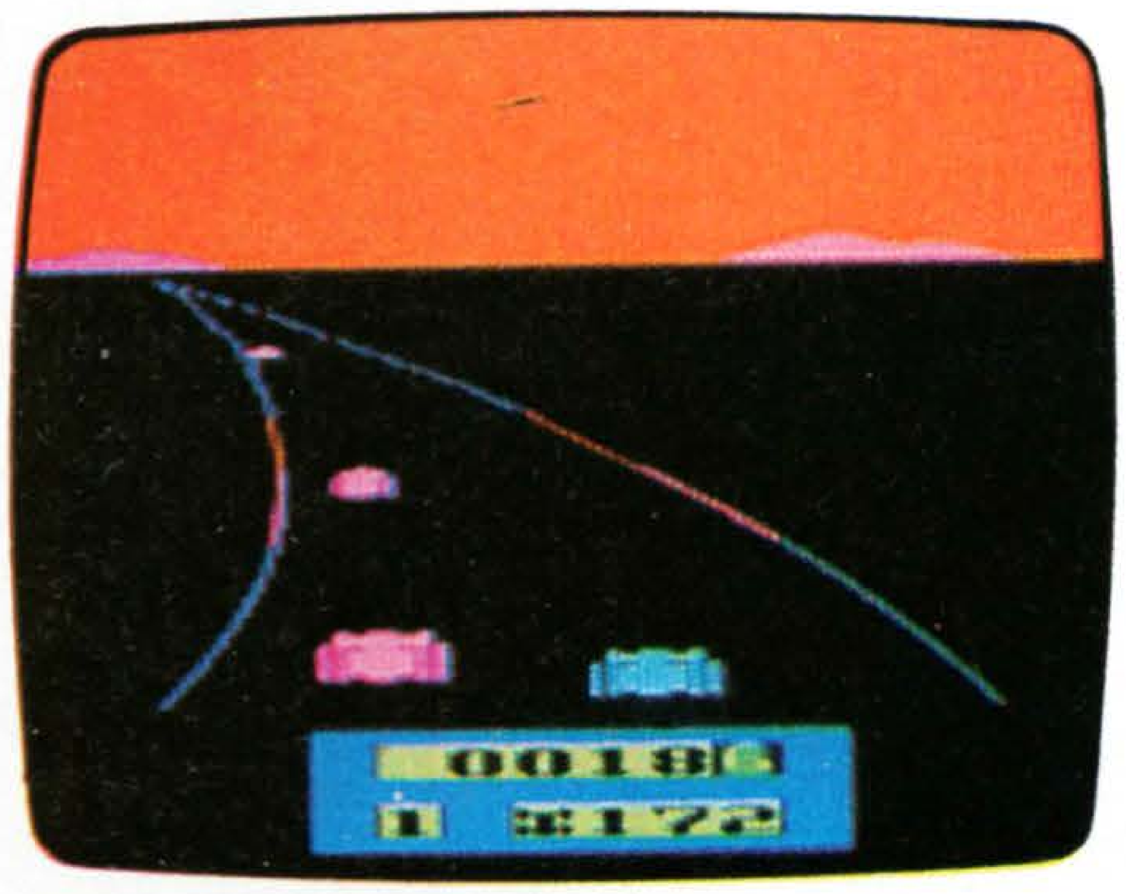
TURBO (CBS)

per la nuova prospettiva di gioco che per l'effetto di realismo molto originale.

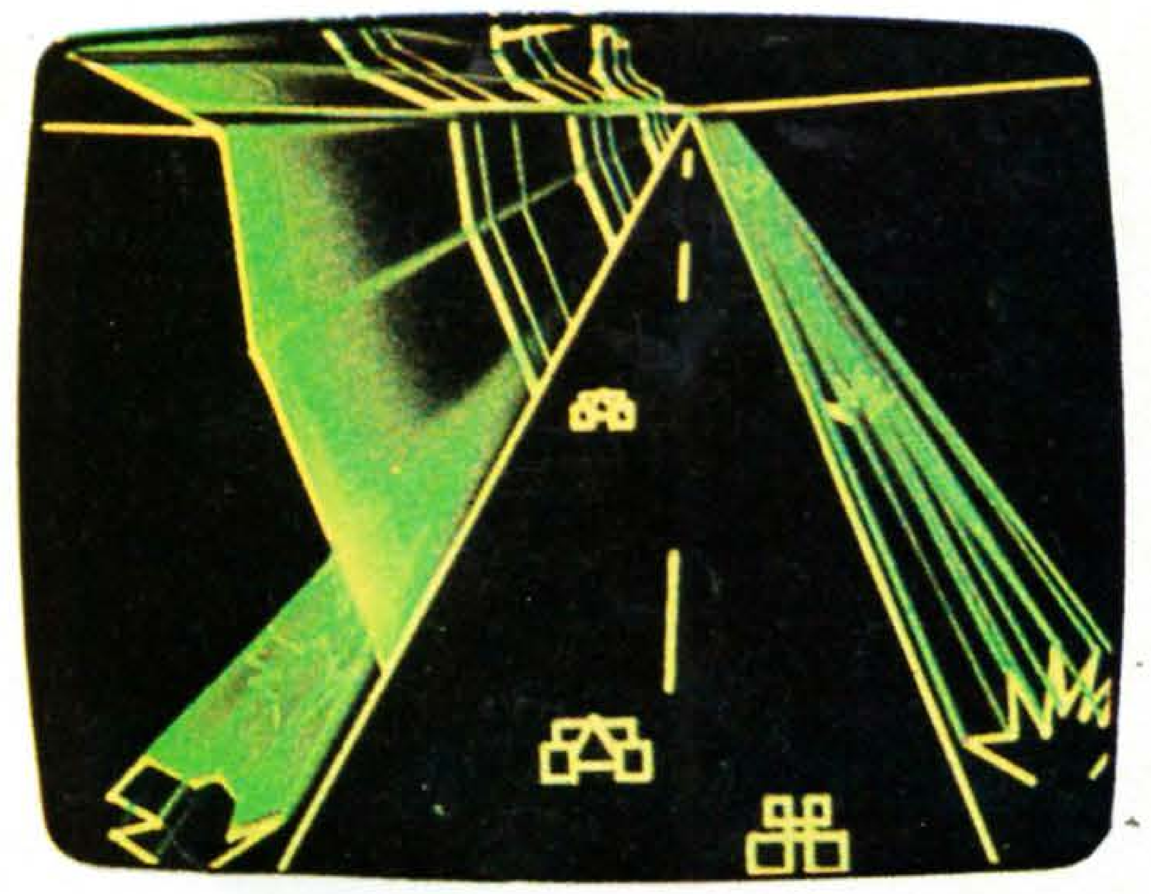
Tra i videogiochi ultimi nati in questi anni notiamo l'evoluzione, soprattutto nel campo grafico, dell'idea originale di **Night Driver**: **Road Race** per Commodore Vic 20, ambientato nel circuito del Rally di Montecarlo, mette in evidenza subito lo sviluppo di **Night Driver**, caratterizzato dalla vista soprattutto in notturna, della sola capote della propria auto che affronta le asperità del tracciato.

Turbo è il primo videogioco a tre dimensioni (prospettivamente) che utilizza delle immagini a colori molto buone. Distribuito dalla CBS, trae le sue origini delle Arcades su matrice Sega. Questo entusiasmante videogioco, che ha un po' segnato l'inizio di una nuova era dei videogames automobilistici, gioca molto sullo sfondo in tre dimensioni e sui vari imprevisti che si presentano al conducente. Molto realistico, tiene conto non solo della prontezza di riflessi del player, ma delle sue doti di abilità nel saper calcolare accelerazione, giri del motore, velocità ecc.

Enduro della Activision, mantiene lo schema di **Turbo**, adottando però la variante della velocità che automatica-


ENDURO

mente aumenta, proponendo come tematica principale l'acquisizione di una grande abilità di guida. Originale anche l'idea di dover superare un numero prestabilito di autovetture concorrenti, con in più lo sfondo vario che

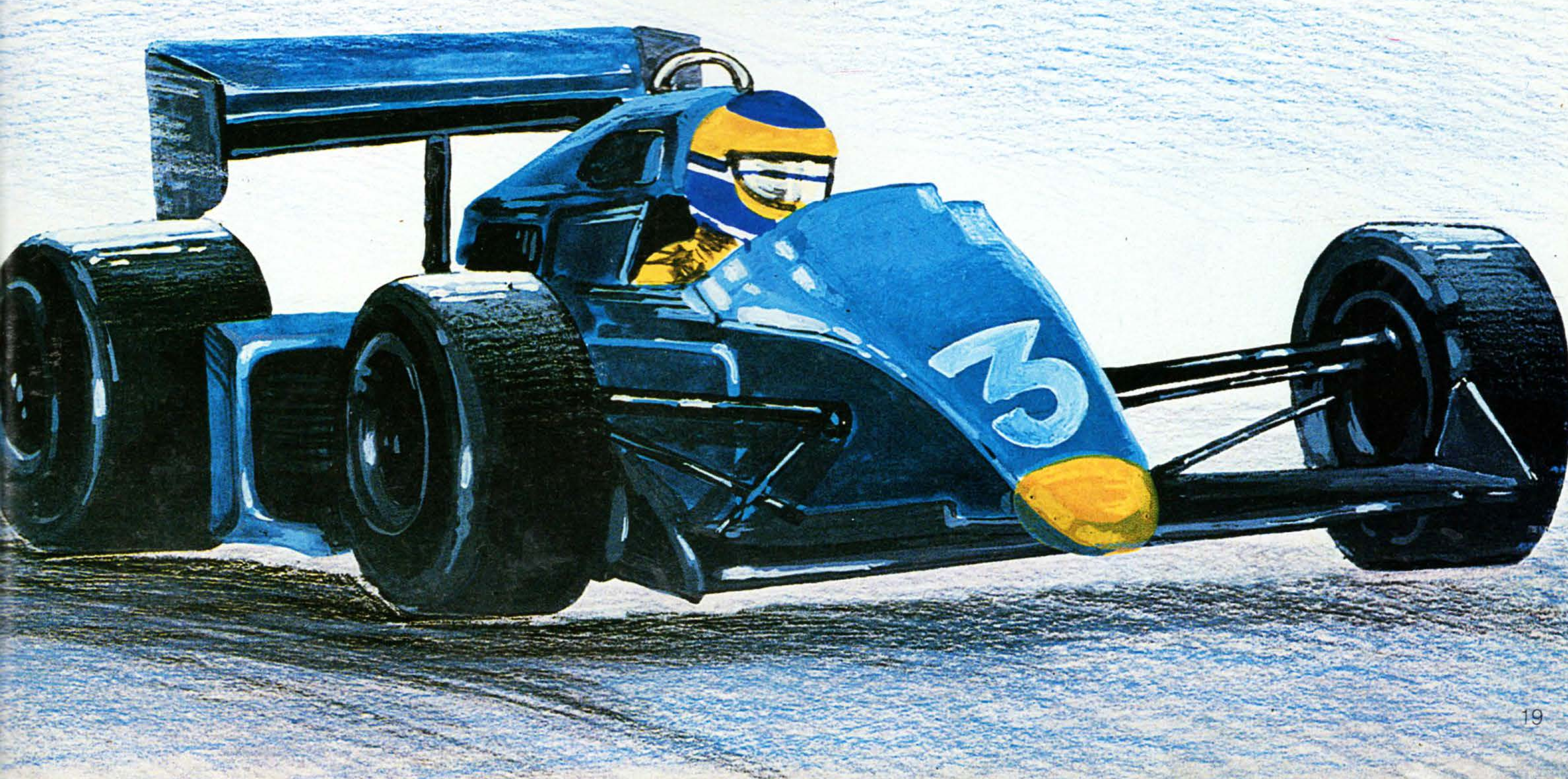

HYPER CHASE

cambia colore con il passare delle ore (alba, giorno, crepuscolo, notte).

Con **Hyper Chase** della Vetrex si trova qualche spunto originale sulla base di **Enduro**, anche se la grafica lascia un po' a desiderare.

Il massimo oggi raggiunto nel campo dei videogames automobilistici è attribuito al tanto giustamente osannato **Pole Position**. È questo un gioco davvero completo, presentato in ben tre versioni (Arcade Atari, Atari 2600, Computer). **Pole Position** riassume in una miriade di colori, suoni, effetti grafici, profondità e spazialità prospettiche uniche nel loro genere, tutto ciò che si possa desiderare da un videogioco automobilistico.

Lasciando da parte la versione Arcade, notiamo nella versione Atari per la console 2600 una buona definizione di immagine ed una grafica molto curata.



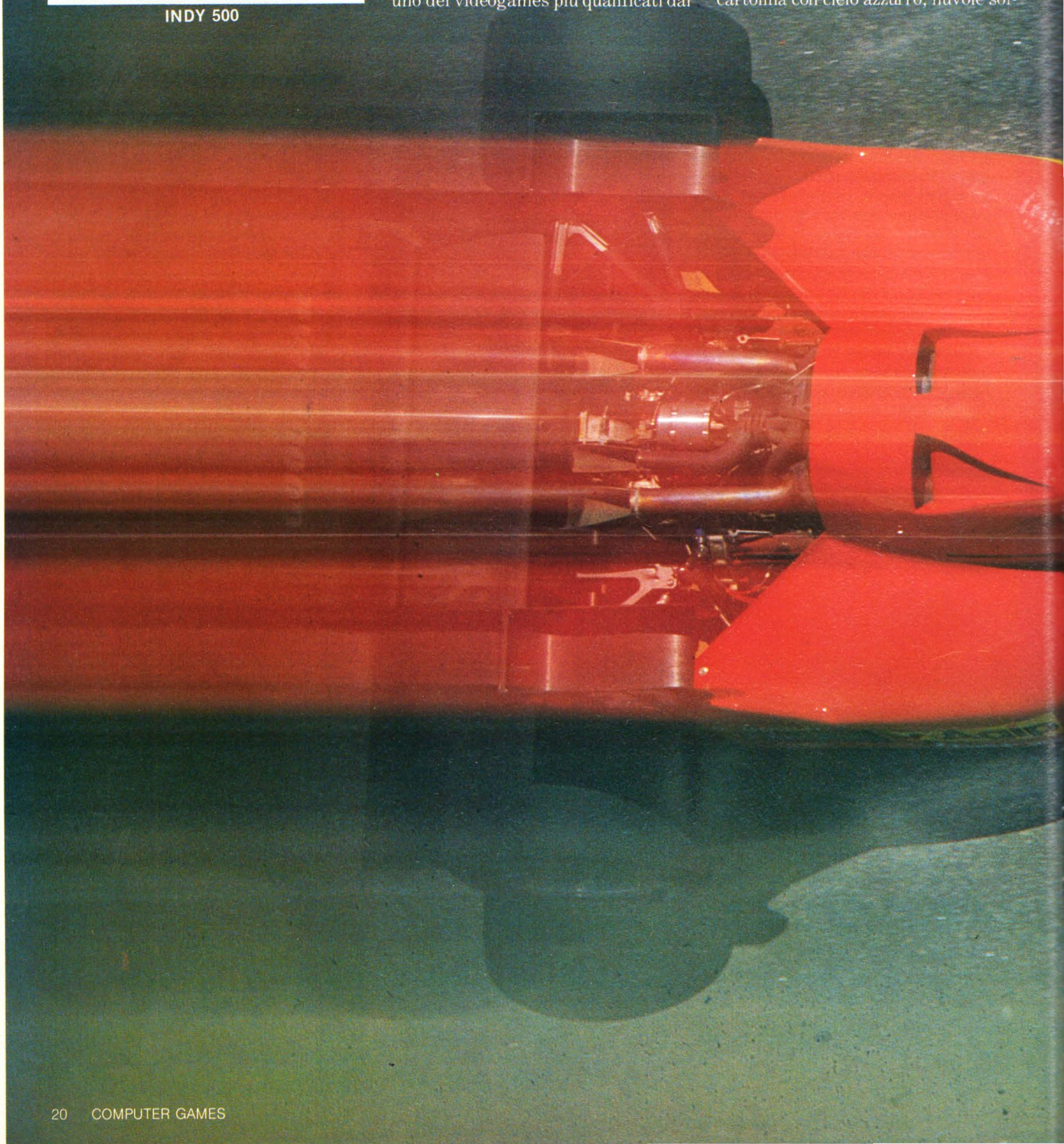


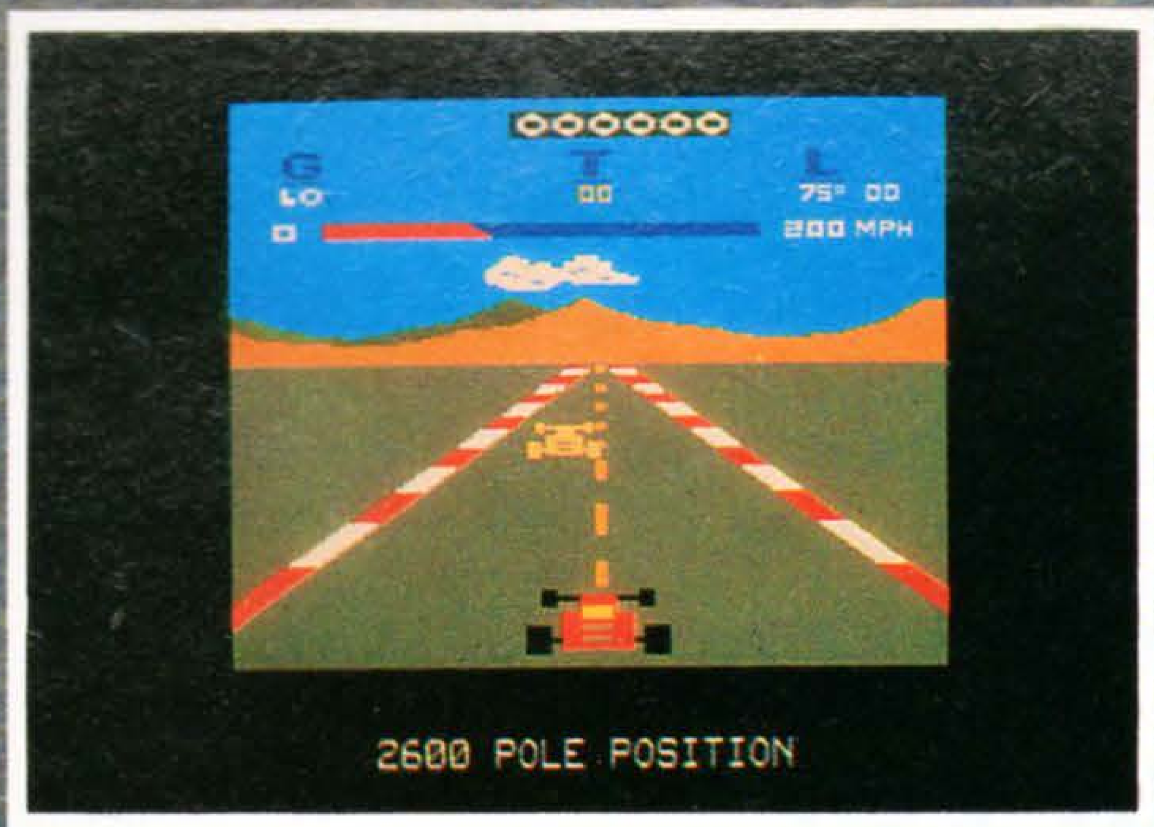
INDY 500

Il gioco appare subito esaltante e i numerosi imprevisti aguzzano l'abilità e la maestria dei piloti: curve strette e pericolose, sorpassi mozzafiato, un'ambientazione quasi filmica.

Ma se questa versione Atari 2600 entusiasma, si rimane davvero impressionati dalla completezza, dalla perfezione e realismo, da vera proiezione filmica, che la versione Computer lascia mostrare. Decisamente questo è oggi uno dei videogames più qualificati dal punto di vista della simulazione della realtà e della grafica video.

Nulla manca a **Pole Position**: dai giri eliminatori al fine di piazzare la propria autovettura nelle migliori postazioni della griglia di partenza; alla scelta possibile di ben quattro circuiti diversi; all'estremo realismo delle immagini con l'asfalto perfettamente «disegnato», completo di segnalazioni stradali, cordoli segna-ciglio, paesaggi da cartolina con cielo azzurro, nuvole sof-





POLE POSITION

fici, in contorni montagnosi o cittadini. Stupisce anche la perfezione del «disegno» delle autovetture di Formula uno, perfette nei minimi particolari, il tutto per portare il giocatore in una situazione simbiotica di immedesimazione quasi «fisica» con il proprio mezzo.

Difficile, per chi ha provato a condurre uno di quei bolidi, riuscire a non farsi trascinare e coinvolgere con movimenti delle spalle a destra o a sinistra a seconda della curva impegnativa intrapresa, o ancora a non rimanere storditi dalla improvvisa apparizione di un coloratissimo cartellone pubblicitario apparso dopo una ennesima curva parabolica!

E allora...5,4,3,2,1, ...via alla guida di una videoturbo, alla scoperta di emozioni che nemmeno X, un Grand Prix di Formula uno alla Tv riesce ad offrire: Alboreto permettendo!

Roberto Moneda

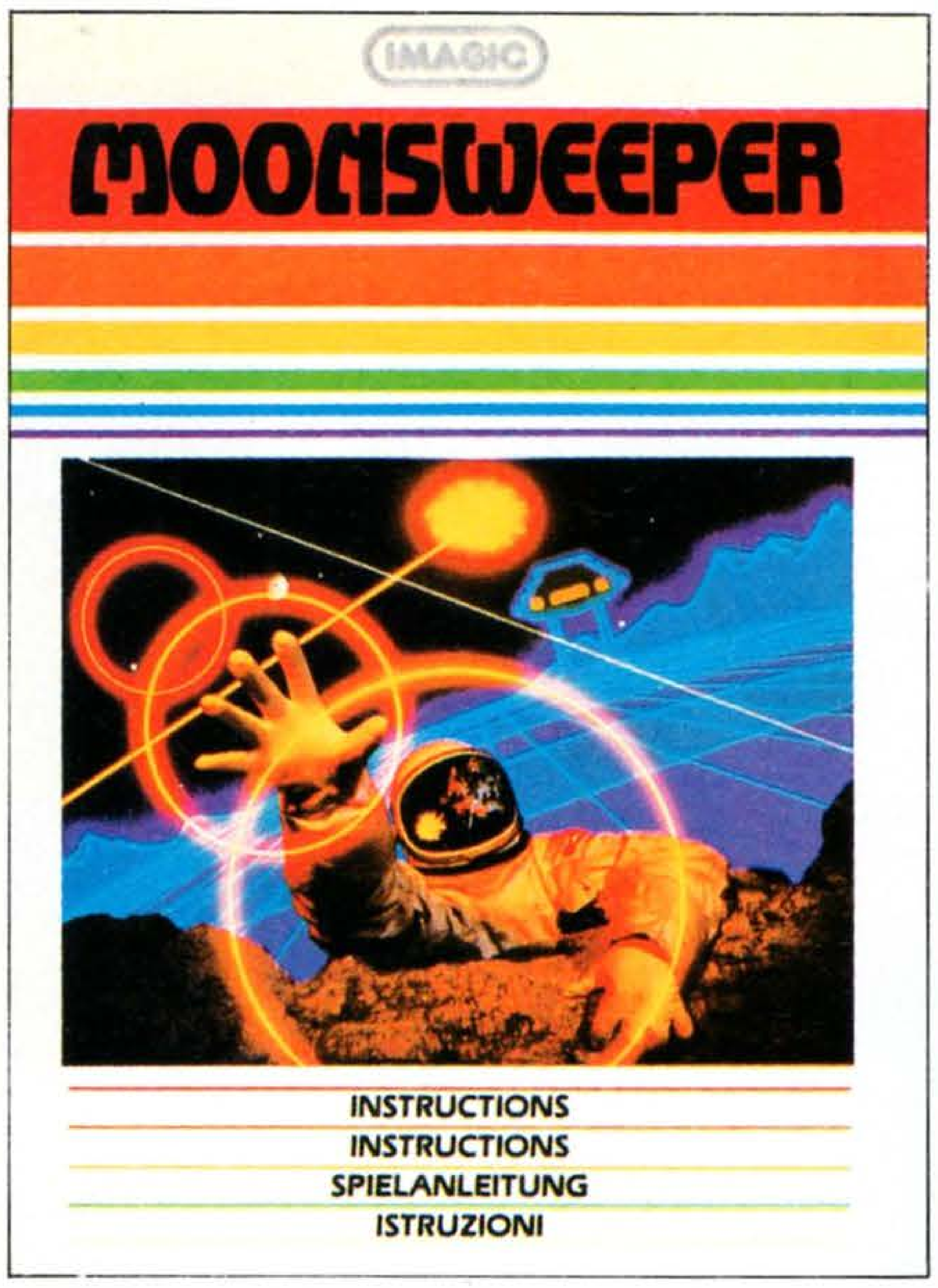


PRIMA VISIONE

I NUOVI GAMES SCELTI PER VOI

MOONSWEEPER (Imagic)

«Soccorri i minatori rimasti abbandonati sulle lune del quadrante stellare Giove-21. Affronta i mortali pericoli delle



torce fotoniche, delle meteoriti e delle fiammate aurorali. Stai particolarmente attento a come spari, all'uso dello scudo magnetico e, naturalmente, alla guida: queste sono le uniche condizioni per mantenere il Moonsweeper in un solo pezzo». Un attimo prima di sedersi alla console di comando, il giocatore ha ricevuto gli imperiosi comandi provenienti dal suo Pianeta e ora si accinge a una disperata missione di salvataggio.

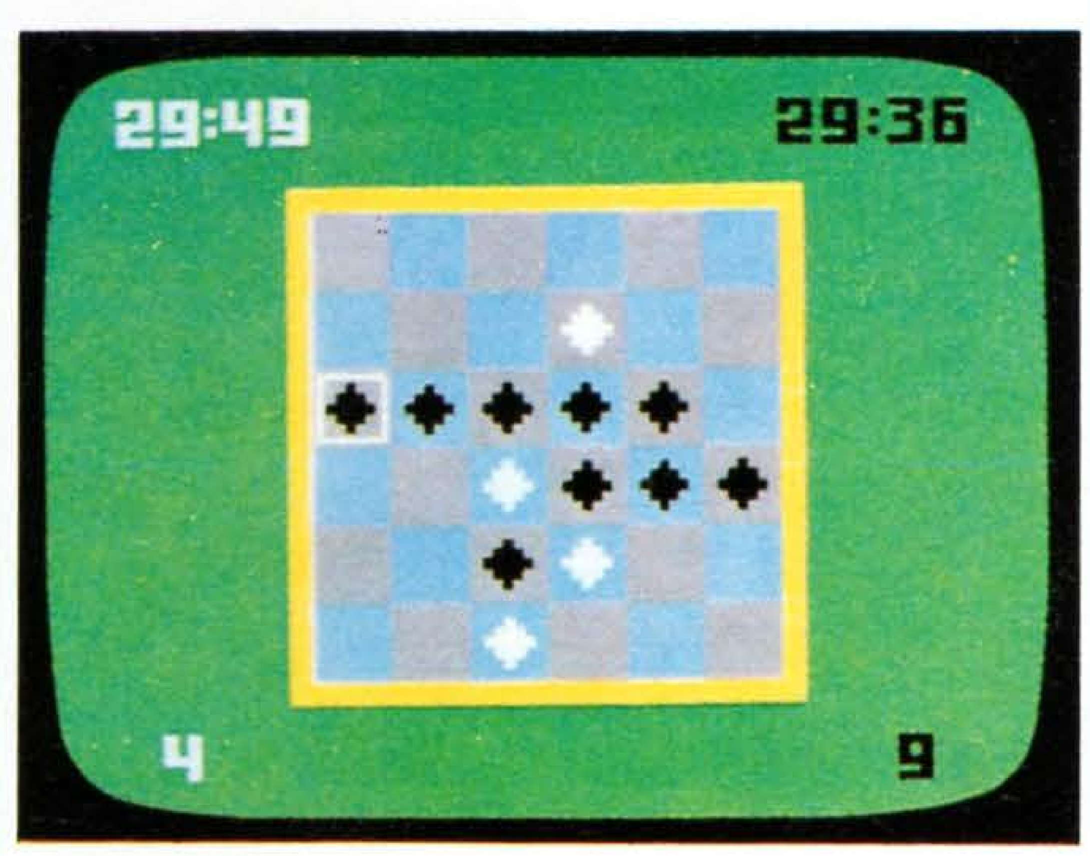
Questo nuovo gioco dell'Imagic, firmato da Bob Smith (che «puzza» un po' di pseudonimo, tipo Mario Rossi) presenta curiosamente due facce. Da una parte, infatti, è una delle guerre stellari con fiammate di grande effetto, terribili autoblindo che attaccano il Moonsweeper e catturano senza pietà i minatori, anelli di accelerazione e altre diavolerie spaziali»; dall'altra, invece, si inserisce nel nuovo filone «vite umane da salvare»: e allora il Moonsweeper si trasforma in una specie di «croce rossa» dello spazio particolarmente attrezzata per «spazzare via» i poveri minatori dispersi in qualche lontanissimo pianeta.

Una volta che lo «spazzino lunare» è in orbita deve evitare di scontrarsi con le meteoriti (ne è pieno il cielo), le fiammate aurorali e le torce fotoniche; quindi deve dirigersi verso una delle lune che orbitano nelle sue vicinanze. Le lune sono di quattro colori differenti, ognuno dei quali indica un grado di difficoltà di recupero: *blu*, facile; *verde*, meno facile; *giallo*, più difficile; *rosso*, il più difficile.

Meno male che, quando la situazione appare particolarmente critica, si può far ricorso a uno scudo magnetico protettivo. (Per Atari VCS).

REVERSI (Intellivision)

Ci sono giochi che, apparentemente, sembrano avere qualcosa di incompleto, sembrano quasi una sorta di ripiego desti-



nato a ingannare la noia. Molti vi si adattano solo in attesa di meglio, fino all'arrivo di qualche partner che permetta loro di cambiare questo piacere senza riscontri, isolato, con un gioco realmente disputato. Ma ecco che a un tratto succede qualche cosa di imprevisto: comincia a manifestarsi una segreta voglia di competizione, un desiderio di misurarsi con la riflessione, la speranza di riuscire, un'altra volta, là dove abbiamo appena sbagliato. *Reversi* è uno di questi giochi; le sue regole, e il suo meccanismo sono fondamentalmente semplici. Si tratta infatti di «chiudere» fra le proprie, le pedine dell'avversario; bisogna tessere una specie di ragnatela dentro la quale catturare i «pezzi» nemici e farli propri. *Reversi* (conosciuto in alcune nazioni anche con il nome di *Othello*, forse per questo continuo mutamento di bianchi e neri...) si avvicina, come modello strategico, agli Scacchi e alla Dama ma le sue origini sembrano risalire al Go, un gioco orientale di grande bellezza e di profondi significati, incentrato com'è sul «controllo del territorio».

L'elettronica, poi, esalta questi tipi di gioco perché è in grado di dotarli di facoltà strategico-previsionali autonome: potremmo anche essere smentiti, ma è molto più esaltante giocare a *Reversi* contro il computer che contro un avversario in carne e ossa. Giocato come solitario, *Reversi* dà il meglio di sé, lasciando spazio alla concentrazione e a un contenuto spirito competitivo. Il nuovo game presentato dall'Intellivision ha tre livelli di difficoltà, un prezioso tasto «preview» che consente di provare le mosse prima di eseguirle definitivamente, un altrettanto preziosissimo tasto che «suggerisce» le mosse in caso di difficoltà: più di così!

H.E.R.O. (Activision)

Ci sono tre cose che colpiscono immediatamente l'attenzione del giocatore che si accinge a far «girare» sulla console



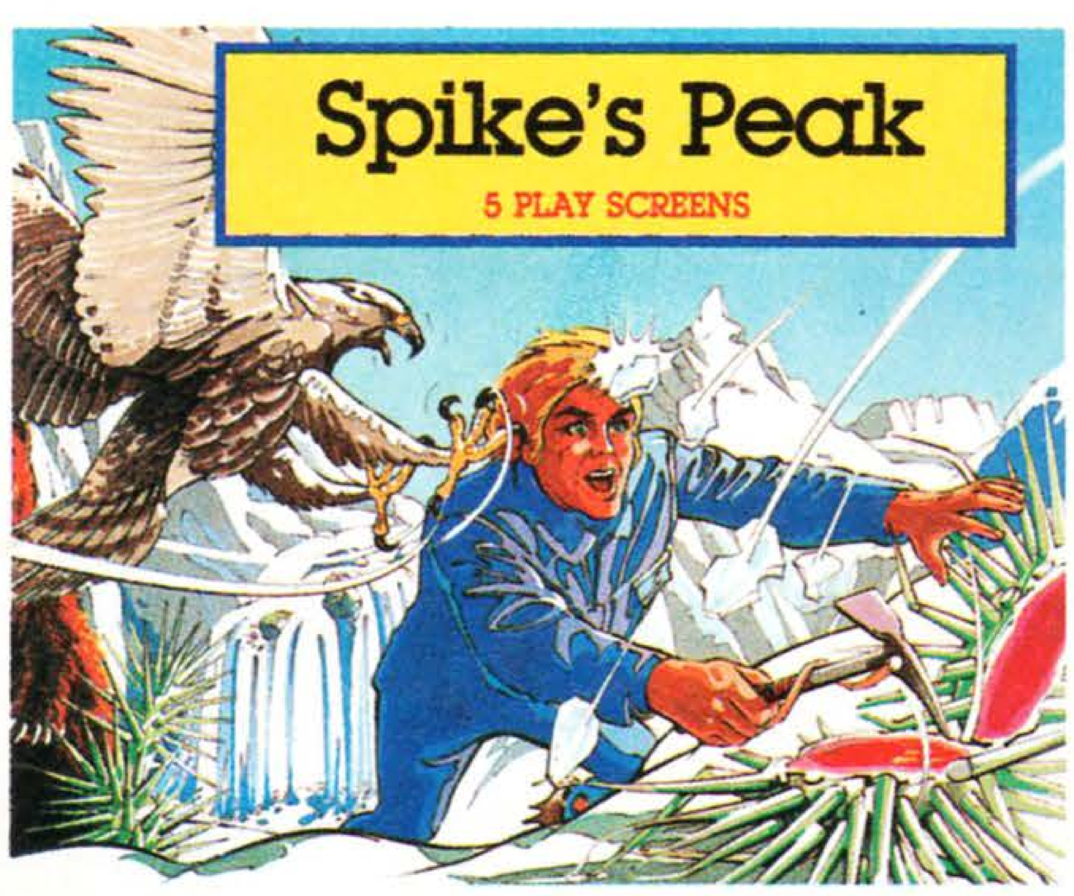
H.E.R.O., il nuovo game Activision per Atari firmato da John Van Ryzin. La presentazione: bella, efficace, è una rapida carrellata attraverso gli scenari del gioco per una prima presa di contatto con le difficoltà e con le regole. La sequenza delle inquadrature: se si riesce a mantenere un certo ritmo di gioco sembra di assistere a un film d'av-

ventura. L'idea del salvataggio: il tema della distruzione totale sembra lasciare il posto, nella più recente produzione di videogiochi, ad altre soluzioni, meno catastrofiche: l'idea di salvare delle persone aggiunge indubbiamente una partecipazione di tipo emotivo, altrove difficilmente riscontrabile.

Il sole è ormai un pallido ricordo, fiumi di lava incandescente invadono lentamente il ventre di Monte Leone, Roderick Hero si accinge a iniziare il suo salvataggio. Alcuni minatori, infatti, sono rimasti prigionieri nelle viscere della miniera e l'unico in grado di riportarli alla superficie è il nostro eroe, provvisto com'è di un propulsore a elica che gli consente di muoversi agevolmente anche nelle condizioni più disperate. Bisogna però assisterlo con molta cura: sorvegliare continuamente la sua riserva d'ossigeno controllare le sue cariche d'esplosivo che gli consentono di aprirsi varchi impossibili, usare il laser ultraperforante contro ragni, pipistrelli rabbiosi, farfalle assassine e serpenti. Il momento più difficile è quello in cui H.E.R.O è costretto a galleggiare, su una zattera resistente al calore, su un fiume di lava incandescente. Ma per i minatori si fa questo ed altro. H.E.R.O. sta per Helicopter Emergency Rescue Operation, operazione salvataggio d'emergenza con elicottero.

GHOST MANOR & SPIKE'S PEAK (Xonox Double-Ender)

Una cartuccia a doppia faccia per offrire una classica storia di vampiri insieme

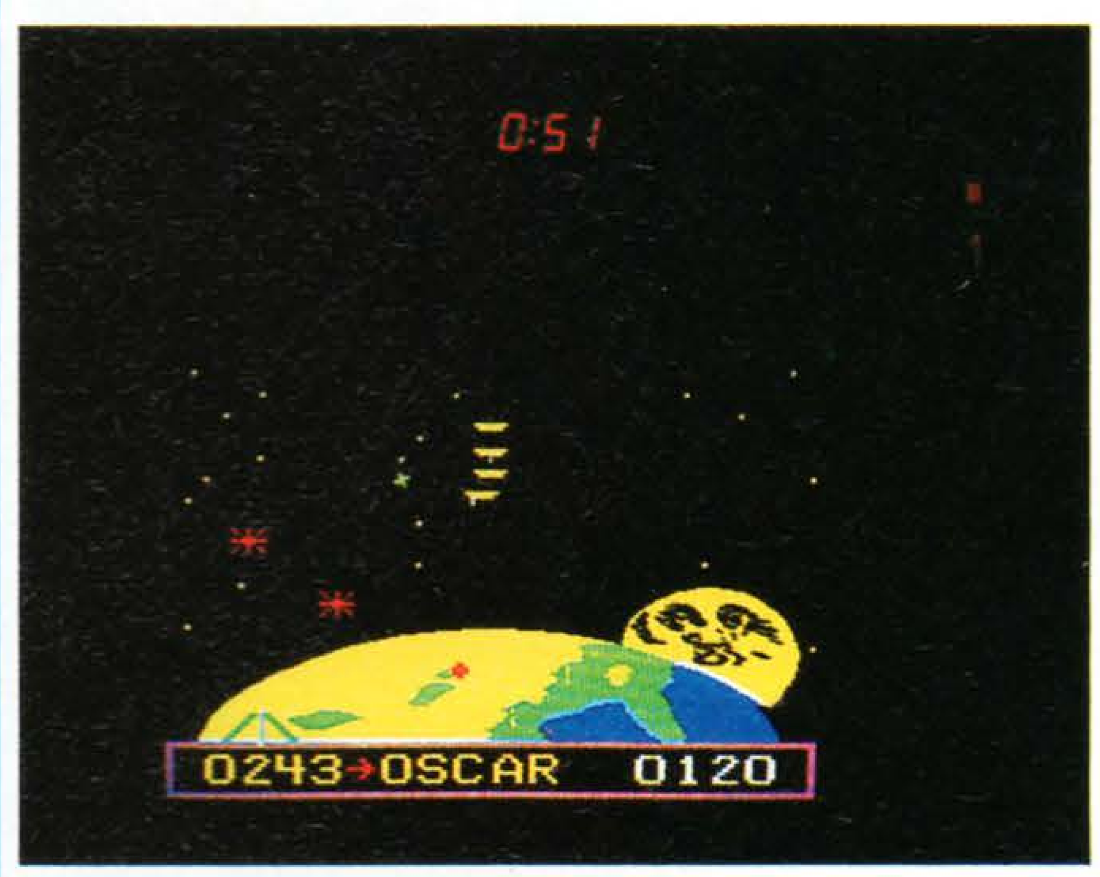


con un'avventura alpinistica, ma anche un gioco non eccezionale con uno molto più interessante *Ghost Manor* propone l'ennesima variante dei tristi misfatti del conte Dracula. Bisogna liberare la propria compagna (il gioco prevede anche il cambiamento di sesso), racchiusa in un orrido maniero e pronta a «donare» il suo sangue fresco all'assetato vampiro. Al salvataggio finale si accede attraverso cinque schermi che propongono altrettante prove da superare: si parte collezionando lance, grazie all'aiuto di un simpatico fantasma; bisogna poi far fuori la «Mummia Assassina» che sbarra l'entrata al castello; si accede quindi al primo piano del castello dove si possono raccogliere croci per affrontare Dracula ma guai a sfiorare le pareti, non lasciano scampo! Gli ultimi due scenari prevedono un labirinto e la lotta finale contro Dracula: più croci si sono raccolte nel difficile cammino, più probabilità si hanno di sconfiggere il Conte.

Spike's Peak è il primo videogioco che rappresenta un'ascensione. È un gioco divertente, sorretto da una grafica più che discreta e da un meccanismo alquanto impegnativo. Anche qui ci troviamo di fronte a cinque scenari di gioco, scanditi da quattro livelli di difficoltà. Orsi, aquile, massi, crepacci, valanghe e un freddo pungente sono le naturali difficoltà di ogni ascensione che si rispetti. In più, qui, c'è anche l'abominevole uomo delle nevi! Ma ai più bravi la vetta non sfuggirà. (Per Atari VCS).

TERRAHAWKS (Philips)

Finalmente entra una cartuccia firmata nella collezione Videopac: si tratta di *Ter-*



rahawks, disegnata da Gerry Anderson, e ambientata negli spazi siderali. Nel momento in cui il giocatore infila la cartuccia nella console, entra a far parte dell'organizzazione Terrahawk, un gruppo ristretto, ma altamente specializzato, di valorosi combattenti addestrati con navi spaziali e armi molto sofisticate e che è stato istituito per proteggere la Terra contro i pericoli extraterrestri. E naturalmente Zelda passa all'attacco.

Ma chi è Zelda? Zelda è il comandante delle forze d'invasione e appare sullo schermo sotto forma di un terrificante teschio dal quale si staccano mortali dischi volanti. La battaglia si svolge a ondate successive e, francamente, resistere fino alla quinta è impresa più che ragguardevole.

Risultano particolarmente pericolose, se non mortali, le seguenti armi nemiche: le mine rosse « antimateria», i distruttori verdi (è un'arma che non esplode immediatamente e perciò più difficile da neutralizzare), le mine nucleari spaziali di color porpora, orientate magneticamente verso la postazione di difesa. La quale postazione è un piccolo satellite artificiale della Terra dal quale, nonostante l'infuriare della battaglia, si gode di un'ottima vista panoramica con tanto di Luna che fa capolino...

Sul piccolo satellite è installata una batteria laser, una cupola d'artiglieria. I dischi volanti che Zelda invia si incattiviscono ogni volta di più e il gioco si riduce a una disperata ed eroica resistenza, sapendo che prima o poi si dovrà comunque cedere.

ROCKY (Colecovision)

Se siete degli appassionati di boxe questo è il gioco che stavate aspettando. L'in-



contro comincia con il ritornello della colonna sonora del famoso film e il nome di Rocky passa sullo schermo.

Ora voi siete sul ring e il match tra Rocky e Clubber comincia.

Premendo il tasto giallo sul «Super Action Controller» il vostro pugile colpirà l'avversario alla testa, premendo il tasto rosso lo colpirete ai fianchi, premendo il viola vi riparerete e con quello blu potete abbassarvi sul tronco.

La tabella del punteggio indica i rounds, il tempo rimanente, il livello di stanchezza e di lucidità mentale. I pugni alla testa stordiscono il vostro avversario, mentre quelli ai fianchi lo affaticano. Il pugile più intontito, rischia di essere messo più facilmente al tappeto.

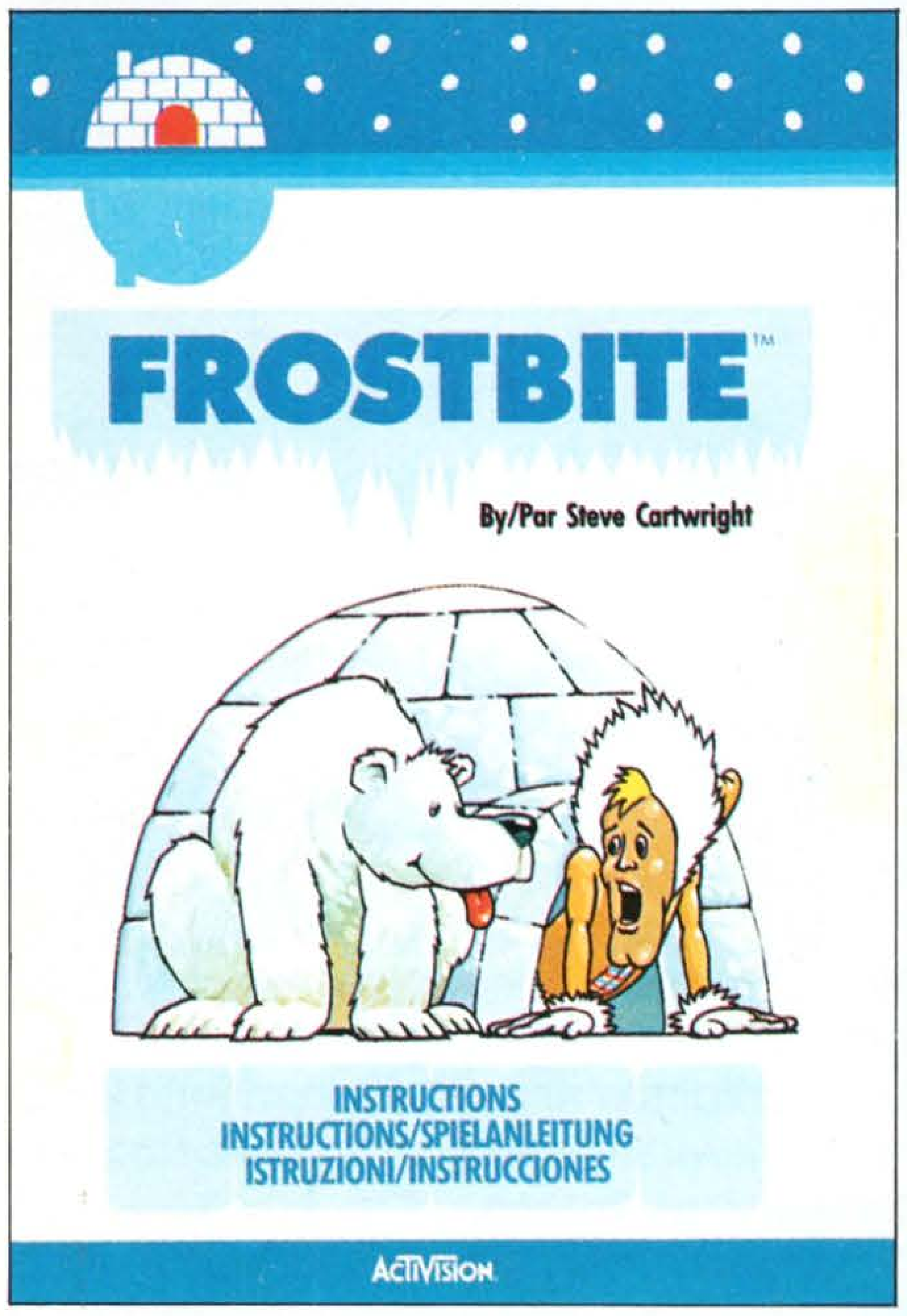
Questo è uno dei classici giochi che odierete o amerete: se non vi piace la boxe o pensate che sia uno sport troppo violento, non vi divertirete a «picchiare» il vostro avversario altrimenti... La grafica è magnifica e gli effetti musicali sono meravigliosi. Potete giocare contro il computer con quattro livelli di difficoltà e sta a voi scegliere se impersonare Rocky o Clubber. Inoltre c'è anche la possibilità di un confronto testa a testa. Come nei veri combattimenti non sapete chi stia vincendo, ma i giudici sono così gentili da indicarvi il punteggio alla fine di ogni round. *Rocky* forse non sarà il miglior videogioco d'azione in assoluto, ma certo vi fa vivere le forti emozioni della boxe.

PROSEGUIMENTI

I GRANDI SUCCESSI DEL MERCATO

FROSBITE (Activision)

Le avventure artiche di Frosbite Bailey ovvero la storia di un architetto senza lavoro, costretto a emigrare nel Polo Nord e a saltare non solo di palo in frasca, ma



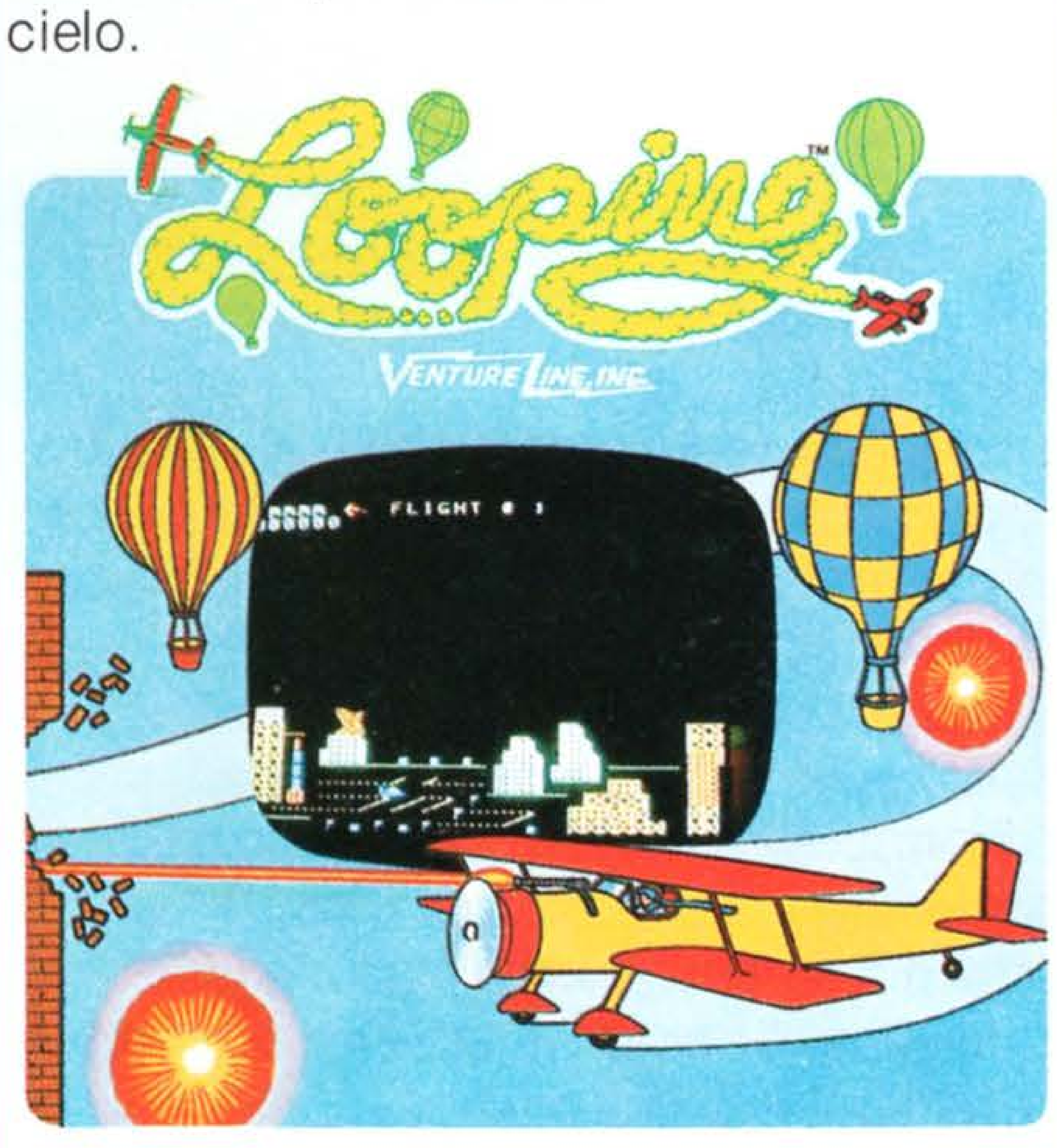
anche da lastrone in lastrone, per costruire un piccolo insediamento urbano. In altre parole, il nostro Frosbite deve prima procurarsi i «mattoni» di ghiaccio, che galleggiano abbondanti nelle fredde acque del Nord, e poi costruire i tradizionali igloo. La cosa, ovviamente, non è così semplice perché il luogo è piuttosto ostile: orsi bianchi, molluschi inferociti, granchi del Polo, oche delle nevi e tanto freddo. Se Frosbite non riesce a terminare la costruzione prima che il termometro arrivi a 45° sotto zero, morirà congelato senza vedere terminata la sua opera. Suo unico nutrimento, i pesci.

Il gioco inizia nel più classico degli scenari polari: il sole di mezzanotte, la banchisa sterminata, il mare dove fluttuano in continuità lastroni di ghiaccio. Ad ogni salto, sopra le quattro file di blocchi semoventi, Frosbite aggiunge un mattone alle tonde pareti della casa gelata. Quando anche l'ultimo blocco è stato sistemato e appare finalmente la porta dell'igloo, Frosbite può finalmente fermarsi un poco, riscaldarsi e riacquistare forze per le costruzioni successive. Già, ma l'orso? Eh, l'orso si unisce alla schiera di coloro che vogliono un Frosbite in ammollo; per entrare in casa bisogna dribblarlo, altrimenti ogni sforzo risulterà inutile.

Ormai sono parecchi i protagonisti dei videogiochi che agiscono saltando (da *Q-Bert a Quick Step*) e c'è un po' di rischio della ripetizione di situazioni. Tuttavia questo game di Steve Cartwright (il quinto per Activision, dopo Megamania, Barnstorming, Seaquest e Plaque Attack) risulta molto piacevole per una sua ironia di fondo che lo salva dalla pura meccanicità e della ripetizione.

LOOPING (Colecovision)

Un aereo acrobatico e un universo come scenario; bisogna saper sparare con precisione ma soprattutto dimostrare un'attitudine alla guida *looping* onde evitare tubi stellari, letali gocce verdi, mostri luccicanti e palle rotolanti nell'azzurro del cielo.



La nota caratterizzante del gioco, e grazie alle memorie del sistema Coleco, è che ci son quattro schermi di azione.

Nel primo il giocatore effettua il decollo, rollaggio sulla pista, attivazione dei comandi di bordo, partenza verso un universo fantasmagorico, insomma un volo spaziale più simile a quelli immaginati da Jules Verne che non a quelli programmati dalla NASA.

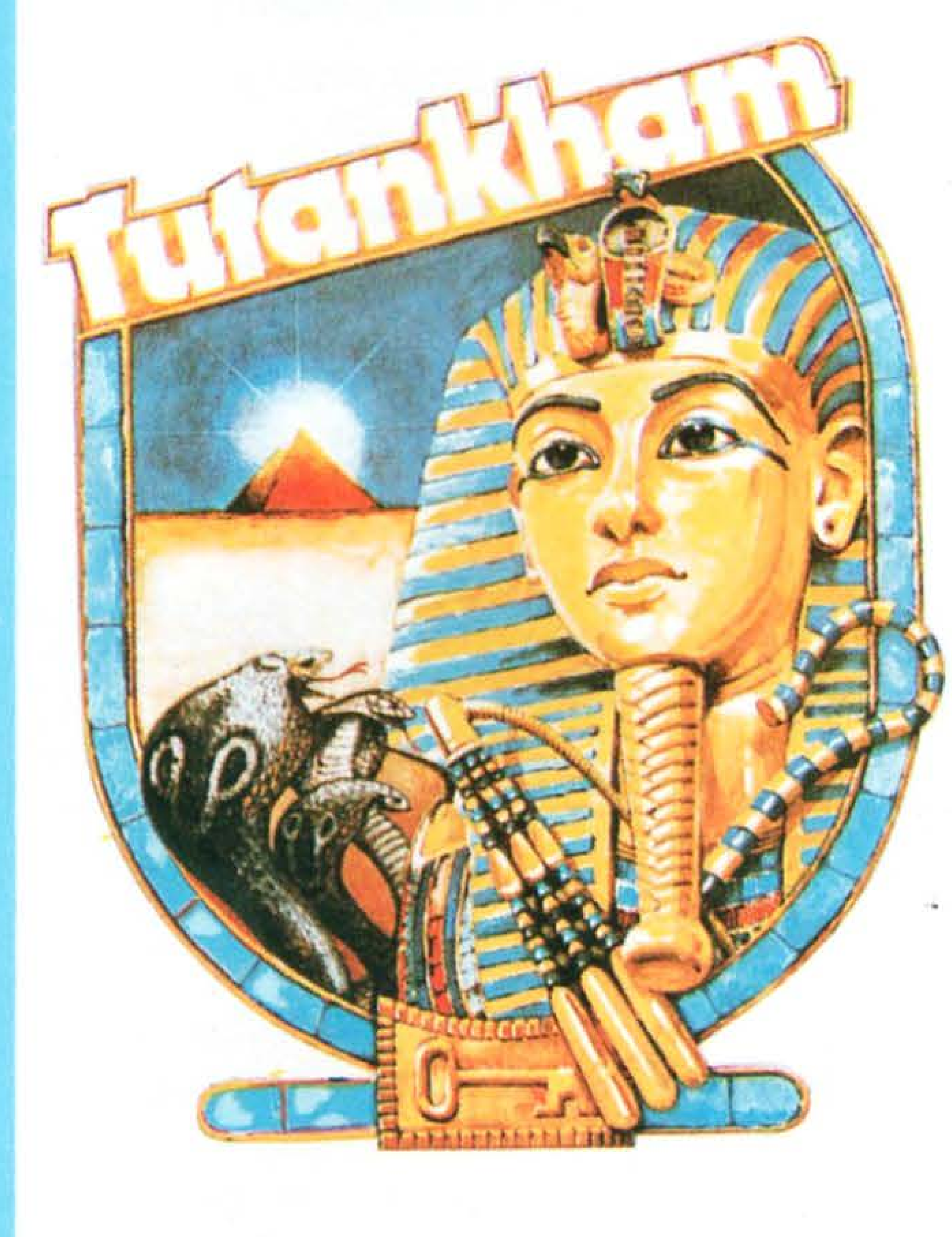
Nel secondo assistiamo al combattimento con le mongolfiere e all'apertura del labirinto.

Nel terzo, slalom gigante fra i tubi stellari; guai a toccarne uno! Si corre il rischio di far esplodere l'aereo.

Nel quarto schermo grandi evoluzioni per evitare le gocce verdi disintegranti (vaporizzano l'aereo) e le palle rotolanti. Avvincente per chi ama gli effetti speciali!

TUTANKHAM (Parker)

Mettetevi nei panni di un archeologo che deve tentare di recuperare un tesoro nascosto nella tomba di Re Tut.



Ci sono innumerevoli creature soprannaturali a guardia del tesoro. la tomba è divisa in quattro stanze e bisogna trovare la chiave nascosta in ciascuna stanza.

Tutankham è un rifacimento eccellente del gioco da bar. Per il sistema VCS suono e grafica sono buoni, sebbene lontani dall'originale. Se siete amanti dei giochi-labirinto, vi piacerà molto. Dopo aver completato il percorso nel primo labirinto, vedrete che c'è molta azione nei tre rimanen-

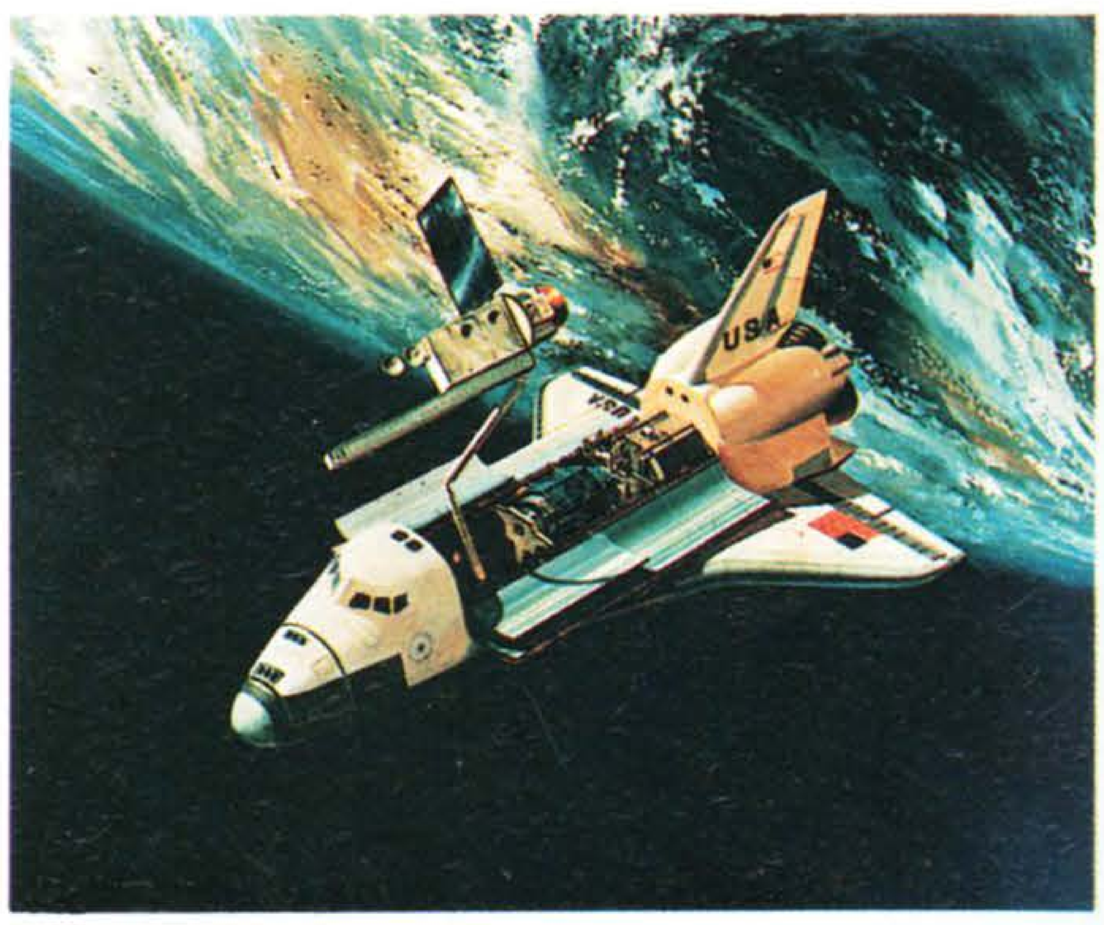
ti e per di più non con il movimento lento tipico dei giochi di questo genere.

Quello che rende Tut così divertente è la varietà di premi da raccogliere (25) e di strane creature da eliminare (8).

Tutto ha un valore in termine di punteggio, quindi dovete decidere se tentare di accumulare più tesori e rischiare la pelle o se darvela a gambe col minimo indispensabile. Divertimento garantito per ore.

SPACE SHUTTLE A JOURNEY INTO SPACE (Activision)

Space Shuttle è dedicato ai tecnici della NASA senza la cui assistenza non sarebbe stato possibile realizzare questo programma. Più che un gioco è una straordi-



naria simulazione di volo. Il vostro compito infatti è quello di sfruttare le vostre capacità di pilota facendo decollare il Discovery e agganciando satelliti in orbita. Compiere questa missione è tutt'altro che facile e per avere successo sarebbe meglio imparare prima il volo manuale (le istruzioni d'uso sono, questa volta, un vero e proprio manuale di volo). Questo gioco richiede il movimento e la regolazione continua della tastiera e del joystick.

La grafica è forse la migliore mai vista per i giochi VCS. Durante il decollo, il vostro missile vibra violentemente come pure l'immagine sul vostro schermo, l'effetto è sensazionale.

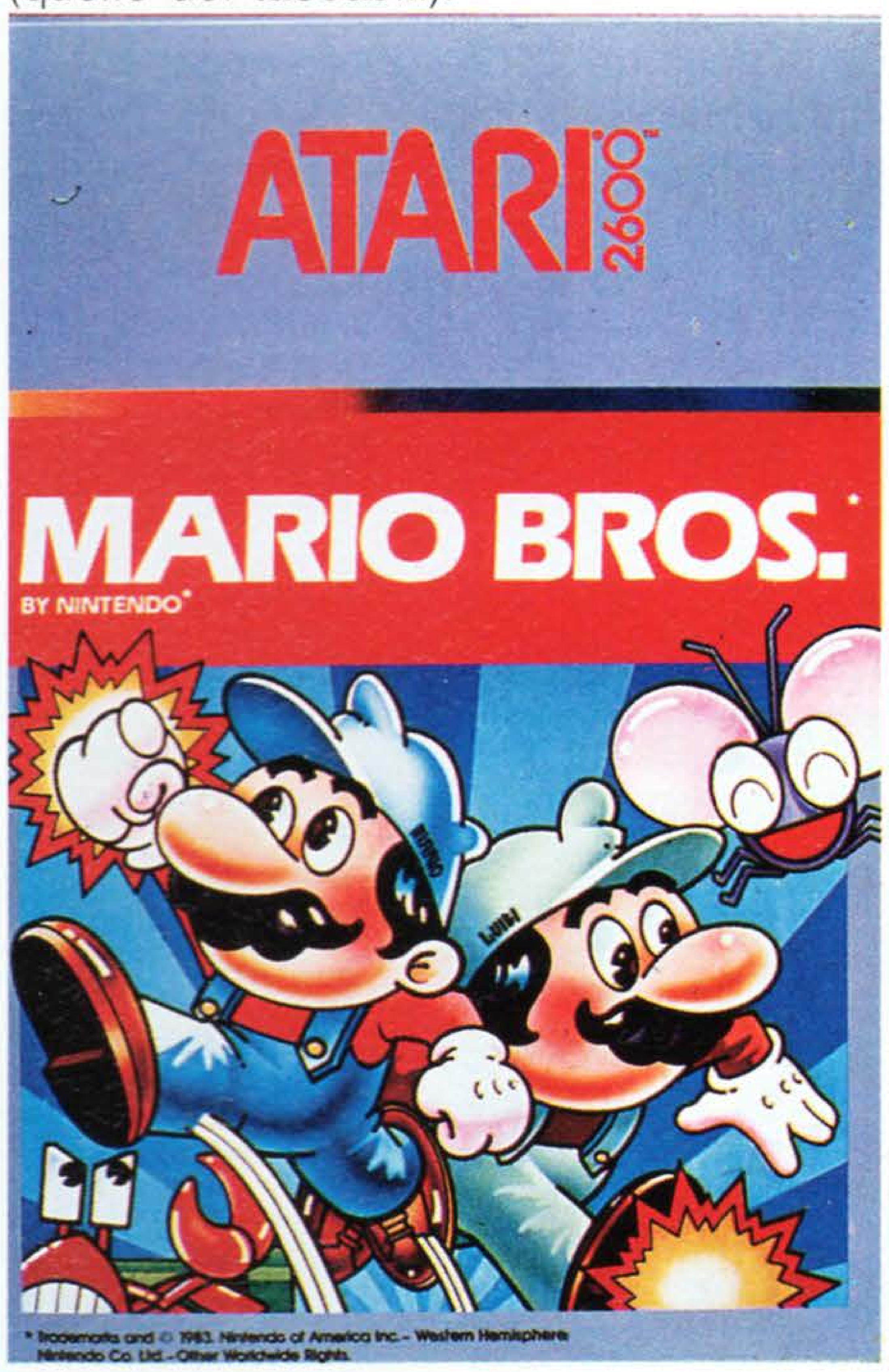
Space Shuttle potrebbe anche essere il primo gioco VCS che utilizza ogni singolo tasto, infatti la cartuccia contiene una mascherina che dovrete inserire sulla tastiera. Le critiche positive e negative, che riguardano *Space Shuttle*, concernono l'azione di gioco vera e propria: alcuni si lamentano della insufficiente velocità ma per coloro che amano l'avventura *Space Shuttle* è un sogno divenuto realtà.

Nelle prime missioni, è meglio pilotare lo Shuttle con l'aiuto di un secondo pilota, che può svolgere le funzioni di ufficiale di rotta e assistente.

Space Shuttle è firmato da Steve Kitchen, un noto progettista, ingegnere e inventore che ha avuto parte nello sviluppo degli orologi digitali, dei primi giochi e delle prime calcolatrici elettroniche.

MARIO BROS (Atari)

Mario e il fratello Luigi appartengono ormai allo *star system* del mondo dei videogiochi; eroi di numerose avventure, hanno già conosciuto il successo pubblico (quello delle Arcades) e quello privatissimo (quello dei tascabili).



Adesso muovono alla conquista del consenso casalingo riproponendo una storia ambientata nella loro piccola fabbrica di legnami e affini; questa volta i pavimenti del piccolo edificio sono infestati da orride bestioline e bisogna eliminarle con questa tecnica: colpire il pavimento direttamente sotto la bestiolina per buttarla a gambe all'aria, poi spiccare un deciso salto per sbarazzarsene con un calcio, prima che abbia il tempo di riprendersi.

I malefici insetti sono di tre specie: gli Shellcreepers per la cui eliminazione non sono previste particolari difficoltà; due colpi ben assestati invece servono per far fuori i Sidesteppers; e infine bisogna fare molta attenzione alle Fighterflies perchè hanno il vizio di saltellare rendendo problematica la loro cattura.

In caso di difficoltà si può far ricorso all'interruttore «Pow», situato fra i due piani inferiori, che è una sorta di superinsetticida fulminante. Attenzione però a non sprecare inutilmente questa risorsa, poichè l'interruttore sparisce, se colpito per tre volte, e un nuovo interruttore-insetticida riapparirà solo dopo congrua scorta di monete (sul pavimento sono infatti sparse monete e gettoni premio).

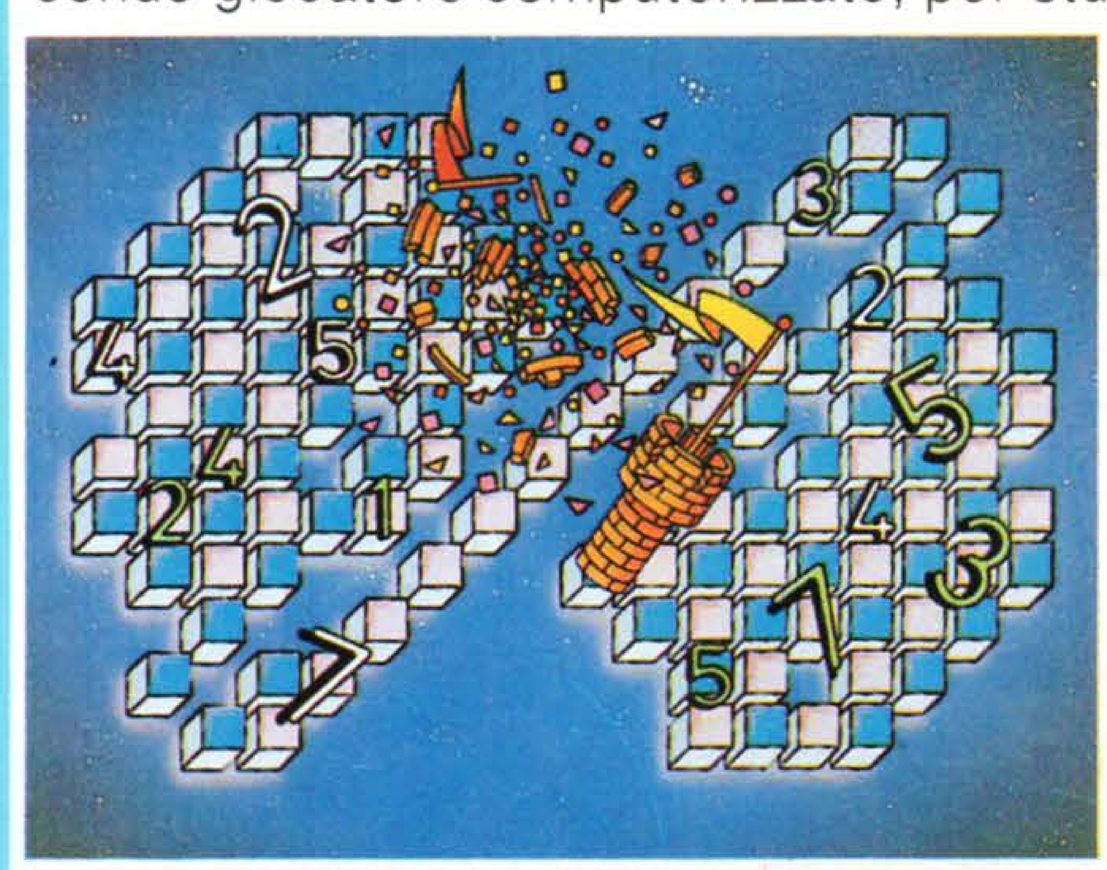
Molto curiosa e anche molto divertente la presenza, nelle fasi più avanzate del gioco, di Slipice, l'uomo di ghiaccio, che ha la brutta abitudine di ricoprire di un sottile velo ghiacciato e sdrucciolevole i pavimenti della rinomata fabbrichetta; anche a lui va assestato un bel calcione nel fondo della schiena!

Il giocatore, quando è solo, manovra Mario, quando è in compagnia affida Luigi al joystick dell'amico/a.

MIND STRIKE (Intellivision)

Ci sono a disposizione due differenti giochi: il *Mind Strike* che dà titolo alla cassetta e *Speed Strike*. Nel primo i due giocatori devono completare una mossa a turno come a scacchi, e c'è inoltre il tempo per meditare la mossa più efficace ed opportuna. Nel secondo i giocatori muovono i pezzi contemporaneamente e il più velocemente possibile.

In *Mind Strike* è possibile giocare contro l'amico, o la solita sorellina, oppure contro il computer che si chiama Max. Prima della partita si può scegliere quale strategia adottare e, nel caso del computer, il grado di difficoltà che si vuol affrontare. Particolare curioso: si può far disputare una partita a Max contro Gus, che è un secondo giocatore computerizzato, per stu-



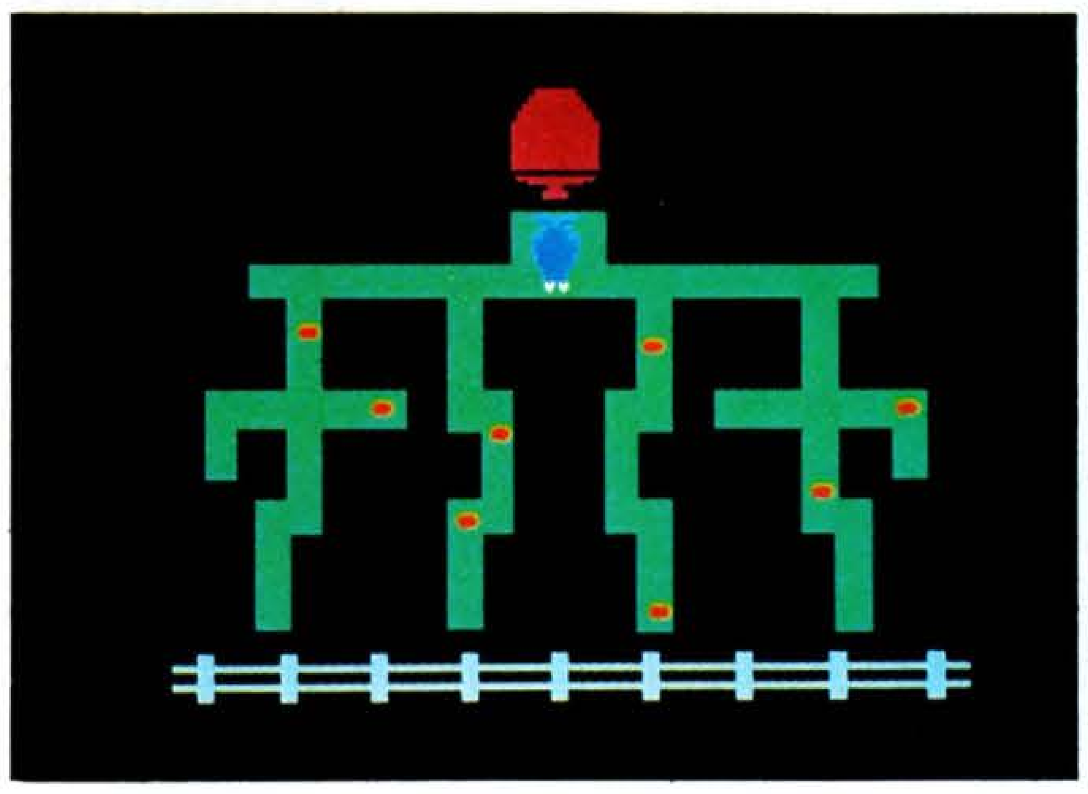
diare le strategie vincenti. In *Speed Strike* possono essere scelte varie velocità per aumentare le difficoltà e l'interesse della gara. Entrambi i giochi si propongono di eliminare dalla scacchiera tutti i pezzi dell'avversario, oppure di dare scacco matto, che consiste nel piazzare un pezzo numerato sul castello nemico.

COOKIE MONSTER MUNCH (Atari)

Un simpatico mostro, un'insaziabile golosità e tanti biscotti: ecco gli ingredienti che il pubblico dei più piccini deve saper mescolare con bravura per calmare la fame di Cookie e per assicurarsi ore e ore di divertimento. Il giocatore baby, dapprima aiutato dai «grandi» ma poi certamente in grado di camminare con le sue... ma-

ni, deve guidare il simpatico mostriciattolo alla ricerca dei magici biscotti che crescono come fiori in un giardino fatato; i quali biscotti vengono poi deposti in una brocca per essere contati e mangiati.

Anche questo gioco prevede dieci varianti di difficoltà crescente e stimola il rapporto mano-occhio e il discernimento visivo. Ma poichè i bambini in età prescolare hanno un rapporto con le cose soprattutto tattile (imparano a conoscere le cose toccandole) l'Atari ha predisposto uno speciale comando che va applicato al po-



sto del joystick; si tratta del *Kid's controller*, una piccola tastiera, a cui si sovrappone un cartellino specifico per ogni gioco, facile da usare e con una simbologia elementare.

BIG BIRD'S EGG CATCH (Atari)

Sesame Street, la più famosa trasmissione televisiva per ragazzi (vedi riquadro) ha presentato ad Atari alcuni dei suoi più famosi eroi per una piacevole scorribanda nel mondo dei videogames. Ovviamente il pubblico privilegiato è quello della cosidetta erà prescolare, i più piccini insomma.



Big Bird's Egg Catch ha per protagonista il più conosciuto pupazzo della serie televisiva (un misto di attori veri e di personaggi animati. *I Muppets*), Big Bird, appunto. Con l'aiuto dei genitori, i nostri giovani giocatori devono aiutare Big Bird (Becco Giallo nella versione italiana) a contare le uova. Ma Big Bird non solo deve contare le uova ma anche acchiapparle al volo appena le galline le depongono.

FATHOM (Imagic)

Protagonisti della storia sono alcune divinità della tradizione greco-romana: i Titani catturano la figlia di Nettuno, Proteo parte alla conquista, aiutato dal giocatore, della bella prigioniera, relegata sul fondo del mare; intanto Vulcano...



Il Titano in questione è certamente Oceano che rapisce nel suo liquido ventre la figlia di Nettuno; il quale Nettuno, divinità lacustre e, in seguito, del mare chiede aiuto a Proteo, dio marino, figlio di Oceano e di Teti, custode del gregge di Posidone, composto di foche e di mostri marini. Proteo aveva la facoltà di prendere l'aspetto che meglio gradiva e da questa sua magica predisposizione (oggi chiamata effetto Zelig) deriva la trovata più bella del gioco che è quella di sdoppiare il protagonista in delfino e gabbiano.

L'obiettivo del gioco è quello di liberare Nettina, che è rinchiusa in una gabbia sul fondo dell'oceano, ricomponendo il tridente fatato di Nettuno (le stelle magiche e le stelle marine che compaiono rispettivamente nella volta celeste e nel procelloso mae, e che vanno catturate, sono la chiave per la conquista delle tre parti del tridente). Dapprima Proteo, sotto specie di delfino, si immerge alla ricerca dei cavallucci marini (tre cavallucci portano alla stella) ma deve guardarsi dai polipi e dalle alghe. Quando un simbolo d'uccello compare nella parte inferiore del video. Proteo può riemergere e trasformarsi in gabbiano. volando e planando si devono raggiungere le nuvole rosse ma attenzione agli stormi dei malefici uccelli neri. Se appare sullo schermo il dio Vulcano, in piena attività, si può solo volare in orizzontale e senza poter prendere quota.

SPECTRON (Spectravideo)

Ancora una storia che ci viene raccontata dalla lontananza degli spazi siderali e mostrata nello splendore del sistema Coleco. È una storia di sopravvivenza e di invasioni, di sconvolgimenti astrali e di difesa del territorio. C'era infatti una volta, in una terra distante anni e anni luce, un grazioso pianeta che i locali chiamavano «il posto di Selix». Ma un triste mattino una grande nube intergalattica passa sopra



Selix, oscurando per sempre la luce del sole e modificando irrimediabilmente le condizioni del tempo. Nei laboratori agronici, le sostanze nutritive cessano di crescere e le provviste di cibo si esauriscono.

Non resta che abbandonare il posto e cercare fortuna altrove. Naturalmente gli abitanti di Selix sono incattiviti e resi cinici dal destino. Hanno conosciuto la generosità della bella Spectra e subito vorrebbero conquistare e colonizzare questa tranquila regione spaziale.

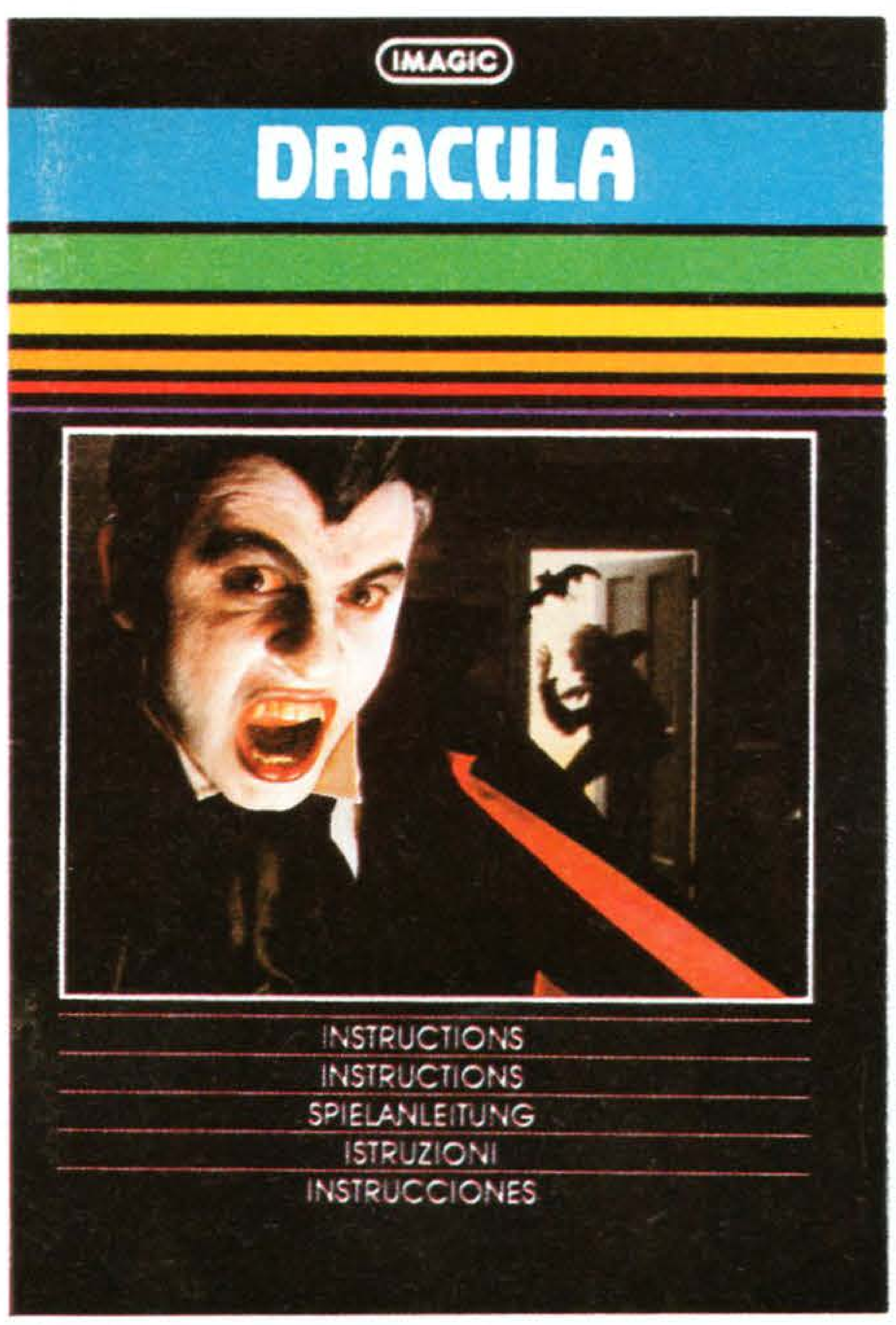
Il giocatore deve assumersi la missione di proteggere Spectron dall'attacco dei guerrieri di Selix, che avanzano su due tipi di navicelle in perpetuo movimento: il cielo quasi si oscura una seconda volta, tanti sono i corpi alieni che incombono minacciosi. Per fortuna il giocatore conosce perfettamente il terreno di scontro ed è armato di un potente cannone che si muove orizzontalmente sul suolo e spara razzi ad alta velocità. Ma occhio alle bombe: se ne lasciate cadere più di nove la distruzione è garantita e, in più, il gioco termina. I guerrieri avversari appartengono a due diversi schieramenti: i Sikers, armati delle micidiali bombe, e gli Hobbits, meno pericolosi ma alquanto fastidiosi.

A GRANDE RICHIESTA

I PREFERITI DAL PUBBLICO

DRACULA
(Imagic)

L'eroe di Bram Stoker, dopo essersi travestito per anni da Bela Lugosi e da Christopher Lee, dopo aver frequentato i cartoons (*Mickey Gala Première* di Walt Disney, 1933) e i fumetti, appare ora in versione videogiocabile. Disegnato da Alan Smith, questo *Dracula*, pur collocato fra scenari orrorifici, si segnala per un delizioso tocco parodistico.



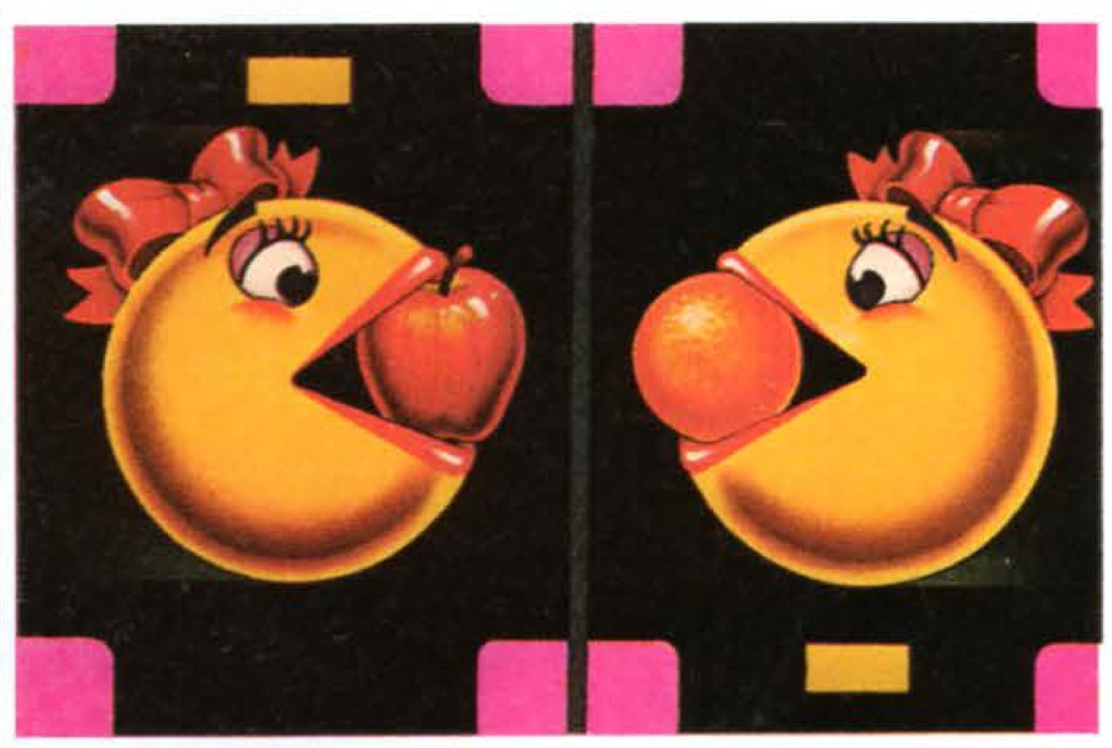
Il giocatore deve guidare il conte nelle sue operazioni fondamentali: levata dalla bara al tramonto, ricerca delle vittime, rifornimento di sangue, ritorno al cimitero prima dell'alba. Mentre dà la caccia alle vittime. Dracula deve evitare i poliziotti e i paletti che gli vengono lanciati contro. È anche possibile creare degli zombie e spedirli alla caccia dei poliziotti. Veder camminare il conte afflitto da zoppia per morso di cane vale tutto il gioco.

MS. PAC-MAN
(Atari)

Per rinnovare i fasti della *Pac-Man Fever* (che ha, tra l'altro, prodotto magliette, cartoncini d'auguri, pupazzi, cartoons e tanti altri gadgets) ecco la versione femminile del vorace mangiatore di pillole!

Più aggraziata e smorfiosetta l'immagine, più complessi gli itinerari che seguono i terribili fantasmi (che, per l'occasione, sono stati «randomizzati» cioè affidati al caso) ma immutato l'obiettivo: ingoiare tutto ciò che Ms. Pac-Man trova sul suo cammino: puntini, frutta, ciambelle, pillole d'energia e, naturalmente, fantasmi.

Il gioco presenta 4 tipi di labirinto e 8 scenari d'azione. Pare che negli Stati Uniti l'ingresso in scena di Ms. Pac-Man abbia messo in crisi molte femministe che avevano individuato in Pac-Man il simbolo più riuscito del maschilismo ingordo.



DECATHLON
(Activision)

Per celebrare le prossime Olimpiadi di Los Angeles, David Crane presenta un gioco il cui spirito «agonale» supera e trasforma le già fortunate avventure di *Pitfall* (il più grande successo dell'83). Il game si snoda proponendo a 1 o 4 giocatori le 10 discipline che compongono il Decathlon moderno.



Muovendo il joystick con un continuo e rapido movimento destra-sinistra (come quando si mima l'amplesso nei games «a luce rossa»), il giocatore riesce a far correre il proprio atleta con una simulazione di movimento impressionante. Il pulsante rosso del controllo permette all'atleta di compiere salti, di scagliare pesi e giavellotti, di saltare in perfetto stile gli ostacoli, di volare oltre l'asticella. Al termine di ogni gara appaiono i tempi parziali e quelli totali di ogni concorrente.

BURGERTIME
(Intellivision)

È lo strepitoso successo del momento e coincide curiosamente con l'apertura in Italia delle prime Hamburger Houses. È anche il primo gioco in cui un elemento d'ambiente (il luogo di ritrovo di *American Graffiti* e della serie Tv *Happy Days*) diventa protagonista.

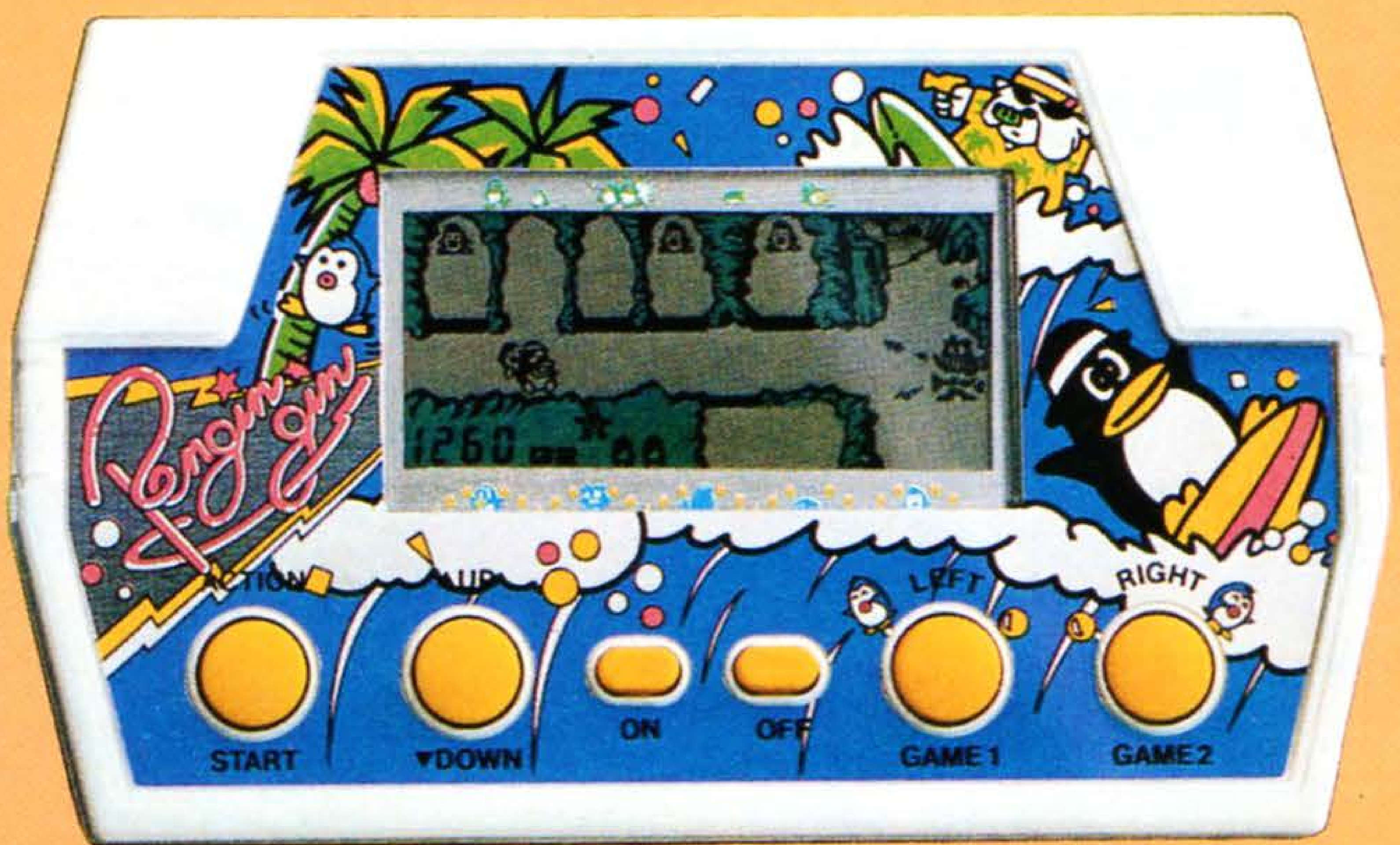
Sullo schema fondamentale del labirinto è stata infatti reinventata una situazione curiosa: il cuoco Peter Pepper muovendosi a perdifiato negli anfratti di una cucina deve confezionare dei burgers, «raccogliendo» gli ingredienti classici: pane, insalata, pomodori e carne. Ma guai a offendere la già povera sapienza gastronomica del sandwich fumigante! Evitare perciò i würstel, i cetrioli, le uova, servendosi, magari, di una decisa spruzzata di pepe nero.



Ogni ciclo comprende sette diversi tracciati di crescente difficoltà.

POCKET

GIOCHI TASCABILI



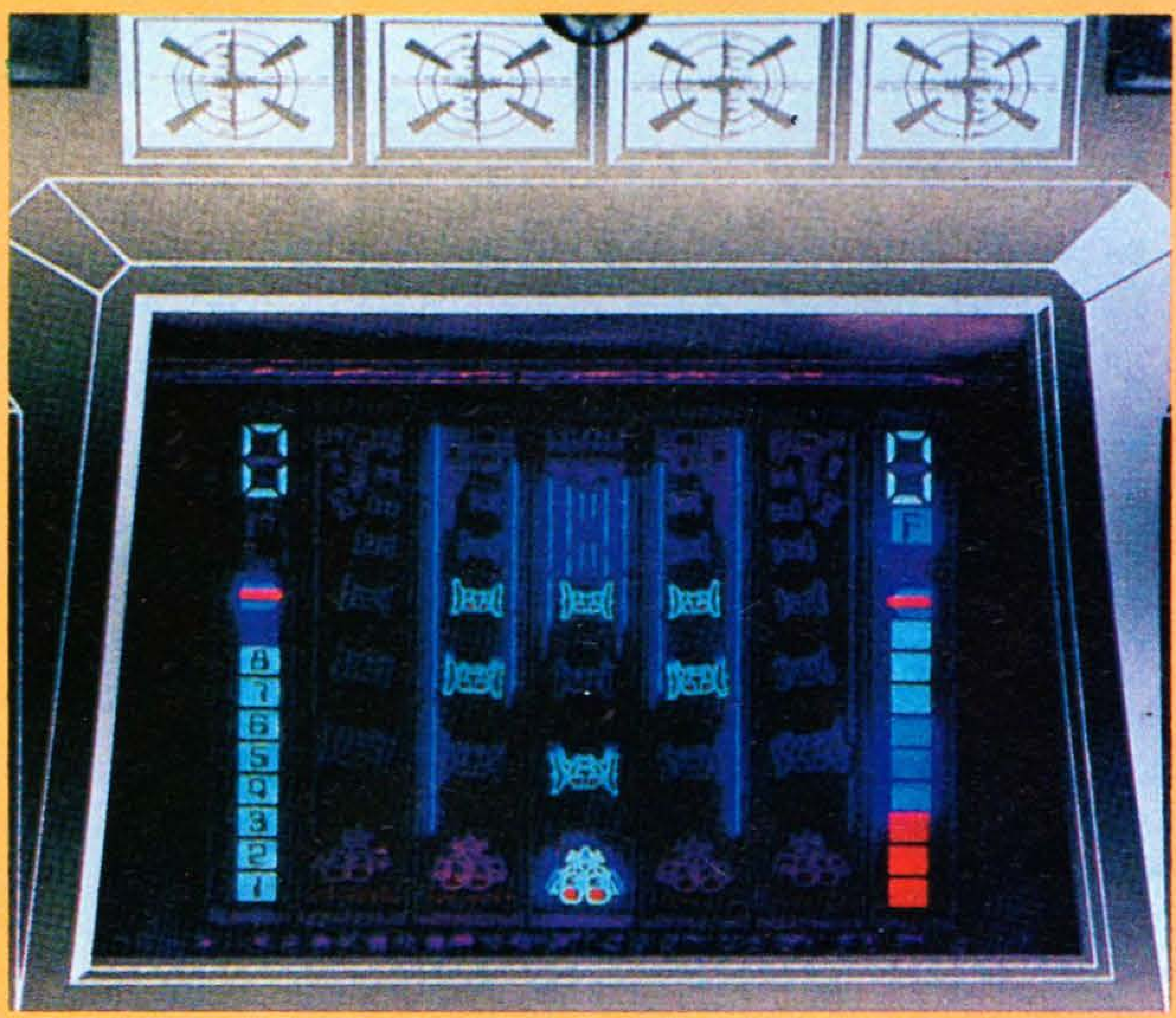
GIOCO DEL PINGUINO (L'Artiglio Elettronico-GIG). Ecco un buon tascabile da tenere sempre a portata di mano: per divertirsi, naturalmente, ma anche per avere la sensazione di compiere un'opera degna di menzione. Infatti la storia di questo nuovo game della GIG è un po' lacrimevole: cinque piccoli pinguini sono prigionieri nelle lande sperdute del Polo Sud e il tempo stringe; se il loro papà (un distinto signore, a giudicare dalla bombetta che porta elegantemente in testa) non si sbriga, a uno a uno i piccoli pinguini scompaiono per sempre.
Il giocatore è l'unico in grado di intervenire per dare una mano a papà-pinguino. Ci sono due livelli di difficoltà e c'è pure un dispositivo per il disinserimento degli effetti sonori che permette di giocare, magari in qualche luogo proibito, senza essere scoperti!

ZIG ZAG MONSTER (Labirinto infernale GIG). Rastrellando quanto di meglio esiste nella produzione giapponese, la GIG Eletronics si avvia decisamente a occupare un ruolo di primo piano nel settore dei giochi da tavolo e in quello dei tascabili; ne è una riprova questo *Zig Zag Monster*, un game «solido», resistente alle sollecitazioni più vivaci e sempre disponibile all'avventura. La struttura del gioco è molto classica: un labirinto che si dispiega in senso verticale e che vede protagonista un simpatico mostricciattolo sulla strada del ritorno a casa. Il nostro eroe deve infatti raggiungere il suo ambiente naturale, che è l'acqua, per ritrovare le forze e ...il piacere di continuare a vivere. Ma come sempre succede in questi casi la via è tortuosa e piena di insidie: riuscirà il giocatore a fornire la necessaria assistenza perché tutto vada a buon fine? Basta inserire quattro pile 1,5 V e iniziare a «smanettare».



SOCCER (Casio). Anche il nostro sport nazionale ha finalmente una sua versione elettronica tascabile, grazie alla Casio che ha messo recentemente in commercio il Soccer SG-II, un micro-computer con schermo a cristalli liquidi che simula con incredibile realismo una vera partita di calcio. Lo scontro termina quando una delle due squadre ha segnato 5 goal o allo scadere del 90° minuto.





ASTRO THUNDER (Guerra sugli Astri-GIG Electronics). *Astro Thunder* è uno scontro spaziale «da tavolo» che si svolge in cinque appassionati sequenze: lotte all'ultima navicella per la difesa della propria base o per la conquista di quella avversaria. Particolarmente ricco il quadro comando, pieno di pulsanti molto funzionali. Il gioco funziona sia con quattro pile 1,5 V, che con un particolare adattatore, in vendita come opzional.

GAMES

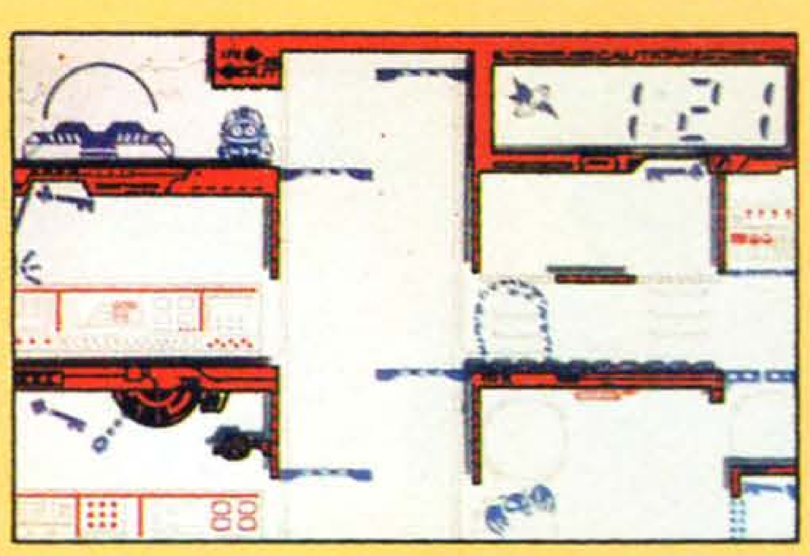
E DA TAVOLO

WATERCOASTER (Casio). Ecco un nuovo tascabile, della Casio che propone in chiave elettronica un tema sportivo: da un dedalo di rampe scendono a velocità sempre crescente dei bob acquatici disturbati, nella loro corsa, da stormi di corvi.
La parte del «buono» (e del giocatore) la fa, in questo caso, un robot che, spostandosi sullo schermo per mezzo di un pulsante bidirezionale, deve catturare i corvi e rinchiuderli in una gabbia. Durante la caccia il robot deve stare molto attento a non farsi investire dai bob. Si ottengono punti sia per la cattura che per l'ingabbiamento dei corvi. Viene premiato anche il fatto di non commettere errori.
Ci sono dieci i livelli di difficoltà facilmente selezionabili. Vi è poi un commento acustico delle varie fasi del gioco.
Il *Watercoaster* non necessita di pile per il suo funzionamento in quanto è dotato di una «economica» batteria solare.

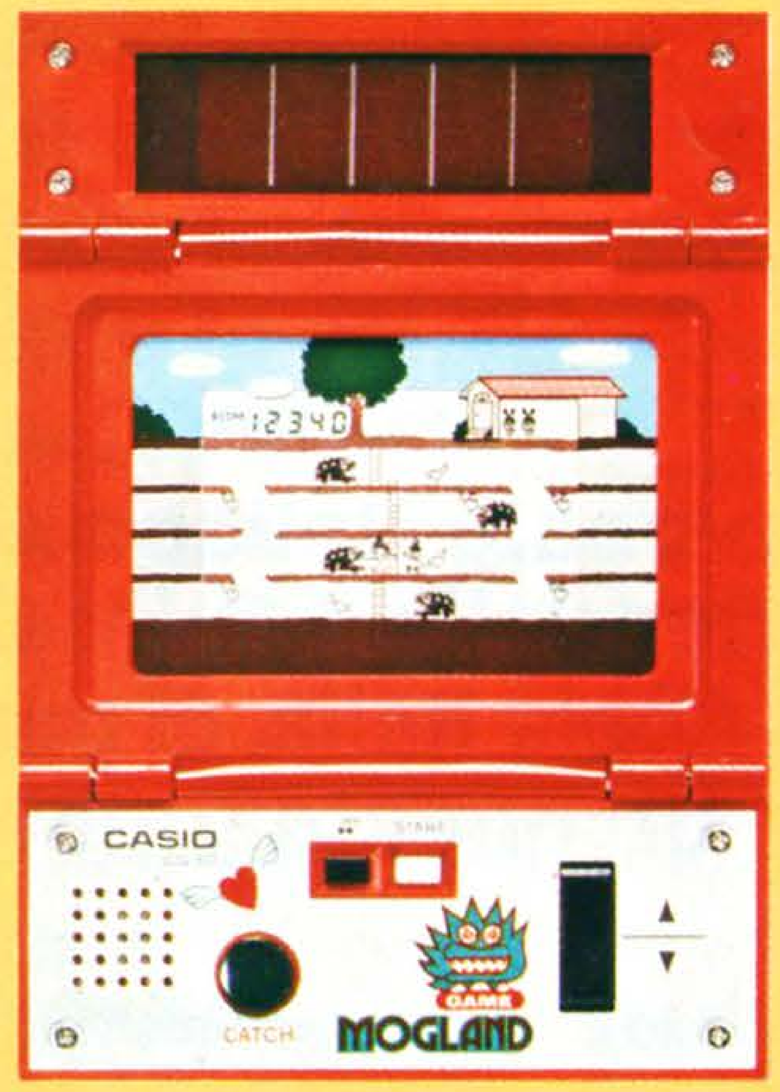








SPACE PANIC (Terrore nello Spazio-GIG). Una mini-guerra stellare proposta, per quanto è consentito ai tascabili, su schermo gigante. La trama è semplice: un solitario cavaliere dello spazio deve riuscire a sconfiggere una base spaziale nemica evitando il rischio dell'esplosione, che tra l'altro, risulterebbe fatale sia a lui che al pianeta per il quale egli combatte. Il gioco richiede una capacità di reazione notevole, anche perché un orologio digitale e un allarme, scandiscono i tempi di combattimento; guai a essere in ritardo di un solo secondo! Il pocket è alimentato da due batterie «a bottone».



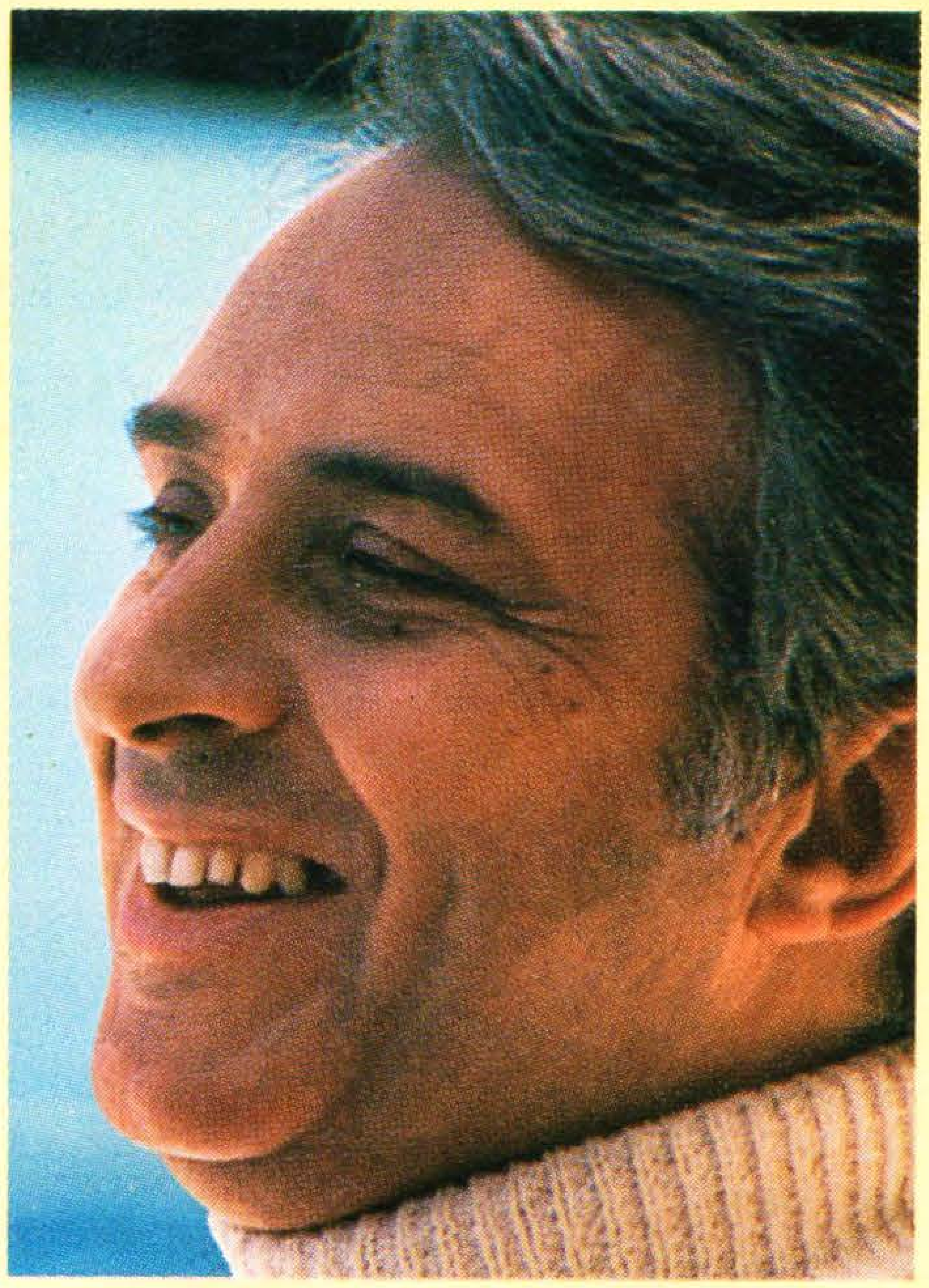


MOGLAND (Casio). Una casetta di campagna con un vecchio albero fuori dalla porta, sotto al quale una «lei» attende che la sua dolce metà le porti, come pegno d'amore, dei cuori. Ma amarsi nella terra dei Mog non è facile; «lui» deve infatti conquistare i cuori volanti in un labirinto infestato dai Mog, terribili mostriciattoli neri. Questa la trama di *Mogland*, il più recente gioco con schermo a cristalli liquidi della Casio. Il gioco è naturalmente a punti.
Dieci i livelli di difficoltà e tre le linee di cattura dei cuori, a seconda della profondità alla quale opera il volonteroso «lui».



PACHINKO (Casio). Il *Pachinko* (si pronuncia «Pacinco») è il gioco nazionale giapponese, una sorta di biliardino verticale nel quale bisogna riuscire a mandare delle biglie metalliche in apposite fessure protette da piccoli birilli.
Questa versione con schermo a cristalli liquidi prodotta della Casio simula a perfezione il gioco da sala e lo rende addirittura più complesso e divertente.
Dieci i livelli di difficoltà, per ognuno dei quali si può disporre di un massimo di dieci serie di palline. Per ogni serie si hanno all'inizio 50 palline e se ne vincono e perdono durante il gioco. La partita ha termine quando non si hanno più palline a disposizione.

UNA MELA DI NOME MACINTOSH



Sta per arrivare sul mercato italiano «Macintosh», il rivoluzionario computer della Apple: Ciro Ascari, direttore generale della Apple Italia, ci parla delle straordinarie applicazioni di questo nuovo «personal».

Il nome, «Macintosh» (con un piccolo e voluto errore di ortografia), è quello delle mele preferite da Jef Raskin che nel 1979 pensò per primo a un computer di questo tipo, facile da usare e da portare in giro. Il Mac, come viene più semplicemente chiamato, infatti pesa meno di dieci chili e si può infilare in una borsa qualsiasi.

Usarlo è facile, molto più facile che guidare la macchina. Tutto grazie a una scatola grande come un pacchetto di sigarette: si chiama Mouse (in inglese vuol dire topo) e basta spostarla premendo il bottone in cima per far muovere una freccetta sul video verso una sfilza di simboli e impartire così i comandi, verso una matita per disegnare, oppure verso una gomma per cancellare.

Per realizzarlo ci sono voluti quattro anni ma per vincere la fobia del computer oggi è sufficiente premere un bottone.

Il Macintosh sta per arrivare in Italia: ne parliamo con Ciro Ascari, 45 anni, una laurea in fisica, emiliano di Modena, dal primo gennaio di quest'anno direttore generale della Apple italiana.

Dottor Ascari, è possibile spiegare in poche parole in che cosa consiste l'assoluta novità del Macintosh?

C'è una storia che Steve Jobs, chairman della Apple Computer americana, ama citare spesso per spiegare meglio quello che ci proponiamo di raggiungere con il Macintosh. Nel 1884 negli Stati Uniti c'erano 25 mila operatori telegrafici. Ciascuno di loro aveva impiegato 40 ore per l'addestramento professionale. Per aumentare la produttività e l'efficienza delle comunicazioni si pensò allora di installare un telegrafo per ogni scrivania, in tutti gli uffici. Ma nel 1890, esattamente sei anni dopo, negli Stati Uniti funzionavano ormai già 200 mila telefoni: nel frattempo infatti Bell con la sua invenzione aveva cambiato le regole del gioco. Ecco, allo stesso modo oggi mentre tutti i computer precedenti al Macintosh si potrebbero paragonare al telegrafo, perché è necessario imparare un linguaggio, proprio come l'alfabeto Morse, il Mac invece funziona come il telefono, non bisogna imparare nulla. E questo significa che è destinato a soppiantare tutti gli altri computer.

Significa anche che dobbiamo aspettarci delle trasformazioni profonde nella vita di tutti i giorni, proprio come è successo con il telefono?

Certamente. Sta per iniziare una nuova era, quella che gli americani hanno chiamato del «knowledge worker», che noi potremmo ribattezzare i quadri, quelli che generalmente lavorano a tavolino, che si servono quasi esclusivamente di piani, di reports.

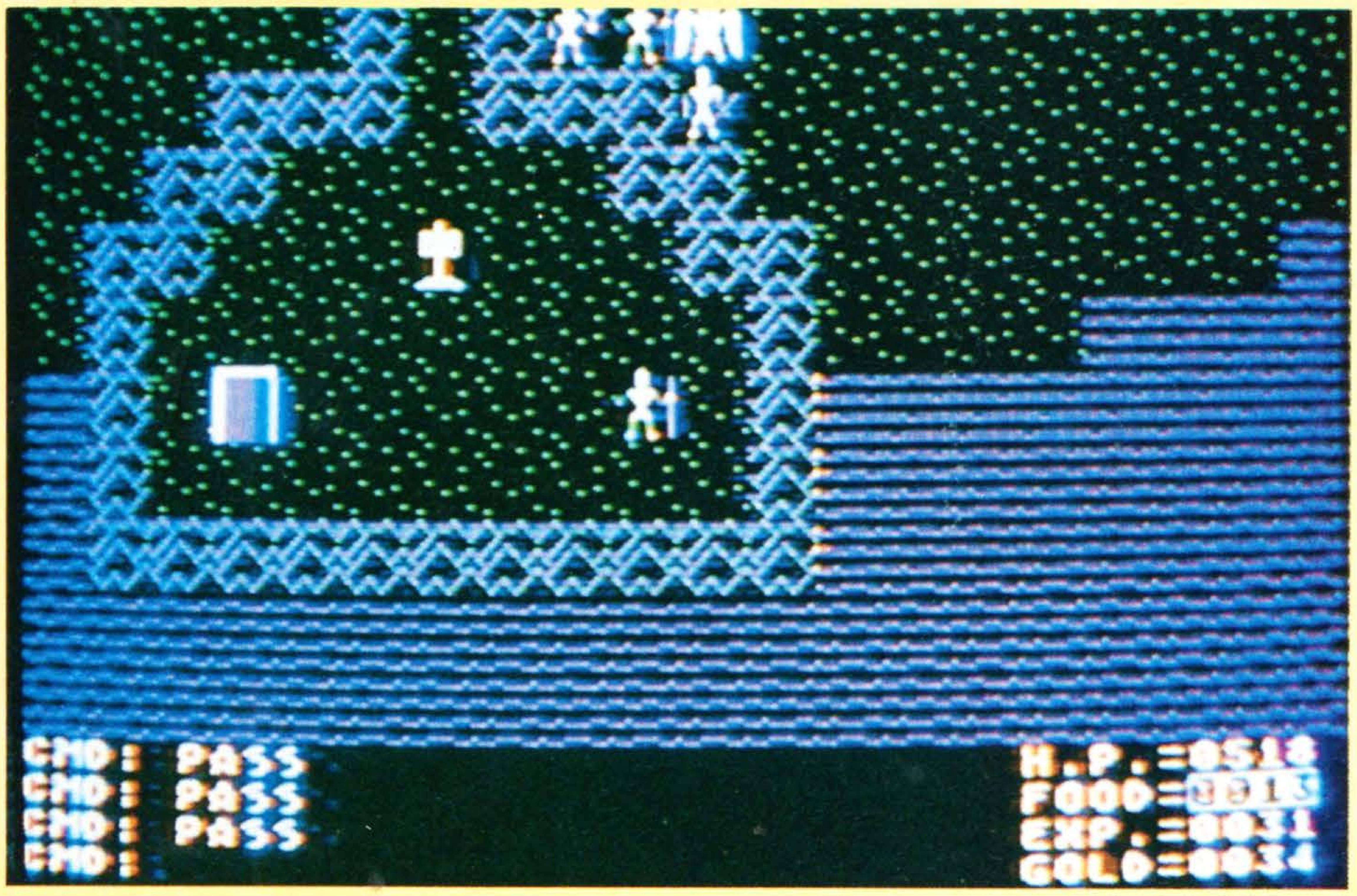
A queste persone il Mac consente di comunicare in un modo estremamente semplice, attraverso documenti scritti oppure in collegamento con altri Mac e altri sistemi, in un prossimo futuro.

Fino ad arrivare a una diversa filosofia del lavoro?

Il lavoro diventa così estremamente piacevole. Per questo negli Stati Uniti il Macintosh è stato definito un productivity tool, uno strumento cioé che consente di aumentare la produttività e la creatività dell'individuo.

Prenda un computer qualsiasi, pensi all'infinità di regole e di codici che compaiono sulla testata, per potere andare a capo, allineare e così via.

Con il Macintosh non esiste niente di tut-



In alto, Ciro Ascari, direttore generale della Apple Italia. A sinistra, *Ultima II*, uno dei giochi per Apple II. A destra, il Macintosh in funzione: questo «personal» ha tre utilissimi programmi scritti in italiano.

to, questo, il programma word processing è immediato. Provi a guardare quante sono le regole: è un giocattolo. Diciamo però che già il Lisa era capace di fare questo, ma purtroppo quando è stato lanciato l'anno scorso, è stato posizionato in modo sbagliato. Perché il Lisa è una macchina sofisticata che costa diciotto milioni ed è destinata a un mercato estremamente ristretto.

E il Macintosh invece?

Il Mac è stato pensato per un mercato infinitamente più vasto.

È stato progettato e realizzato per quelle persone che sono prive di esperienza con il computer.

È nato per i manager che hanno sempre poco tempo da perdere, anche per imparare una lingua nuova. Il Mac rappresenta l'automazione della scrivania perché elimina carta e matita.

Può essere utilissimo anche a uno studente allora?

Sì, certamente, direi soprattutto per uno studente. Pensi che negli Stati Uniti la Apple ha creato un consorzio con venticinque università che hanno già prenotato venticinquemila Macintosh. Perché si tratta di uno strumento essenziale per ogni studente. Ma è perfetto anche per architetti, illustratori di fumetti che si servono del disegno nel loro lavoro. Esistono diversi packages, quelli per creativi, quelli per architetti...

"Per l'Apple II esistono 16 mila packages di software e di questi 3 mila sono videogames. Il prossimo anno ci saranno numerosi giochi anche per il nuovo Macintosh. Perché sono più di cento le società di software che stanno ora investendo per il Mac".

Quando sarà disponibile anche in Italia il Macintosh?

Qui è stato annunciato ufficialmente il 25 gennaio. Inizieremo a consegnarli verso la fine di maggio.

Ma dobbiamo affrontare un piccolo problema: il Mac ha avuto un successo tale negli Stati Uniti che attualmente non ce sono di disponibili per l'Europa. Pensi che il Macintosh è nato contemporaneamente alla fabbrica che avrebbe dovuto produrlo. È completamente automatizzata. È costata 35 miliardi e produce un Mac ogni 27 secondi. Ci lavorano soltanto duecento persone, più altre trecento nell'amministrazione: cinquecento persone in tutto. Negli Stati Uniti in 60 giorni ne hanno consegnati 40 mila. Adesso la fabbrica ne produce 1500 al giorno circa e arriverà a duemila il mese prossimo, ma si pensa già di raddoppiarne la capacità produttiva.

Per il momento abbiamo circa duecento pezzi a disposizione che adesso stiamo facendo vedere in giro e provare, un po' per saggiare le reazioni, soprattutto dei nostri rivenditori.

Come avete scelto questi «sperimentatori»?

Abbiamo fatto provare il Mac ad alcuni istituti universitari, a qualche giornalista, ad alcuni opinion maker...

E quali sono stati i giudizi di queste persone «che fanno opinione»?

I giudizi sono estremamente positivi, anzi, più che positivi, entusiasti, perché questo è un modo radicalmente nuovo di pensare al computer. Non c'è più il timore dell'approccio.

Il Mac è un amico, non è un alieno. Ne abbiamo dato uno allo scrittore Luciano De Crescenzo, perché disegna molto bene. Appena provato un po' ha assicurato che non sarebbe mai stato capace di usarlo. Ma poi ha fatto una considerazione molto simpatica: «Ho impiegato quarant'anni per imparare a tenere in mano una matita» ha detto, «e pretendo di imparare a maneggiare in due secondi questo topolino». Bene. È diventato bravissimo con il Mac. Dopo una settimana aveva disegnato i faraglioni, Capri e due innamorati su una panchina.

Quanto costerà in Italia il Mac?

Circa quattro milioni e mezzo, compresi lo schermo e il floppy.

È prevista la produzione anche dei videogames?

Per l'Apple IIe esistono 16 mila packages di software e di questi tremila sono videogames. Il prossimo anno ci saranno sicuramente dei videogames anche per il Macintosh. Perché sono più di cento le società di software che stanno investendo per il Mac.

Prevedete anche l'introduzione del colore?

Lo schermo del Mac è ad altissima definizione: ha un microprocessore estremamente potente, un Motorola 68 mila a 32 bit e 8 Megahertz, mentre un normale com-



puter ne ha solo due. Ma per l'utente privilegiato del Mac, cioé chi lavora a tavolino, il colore è qualcosa di superfluo. Non viene quasi mai utilizzato; è un accessorio divertente ma che non ha niente a che vedere con il lavoro.

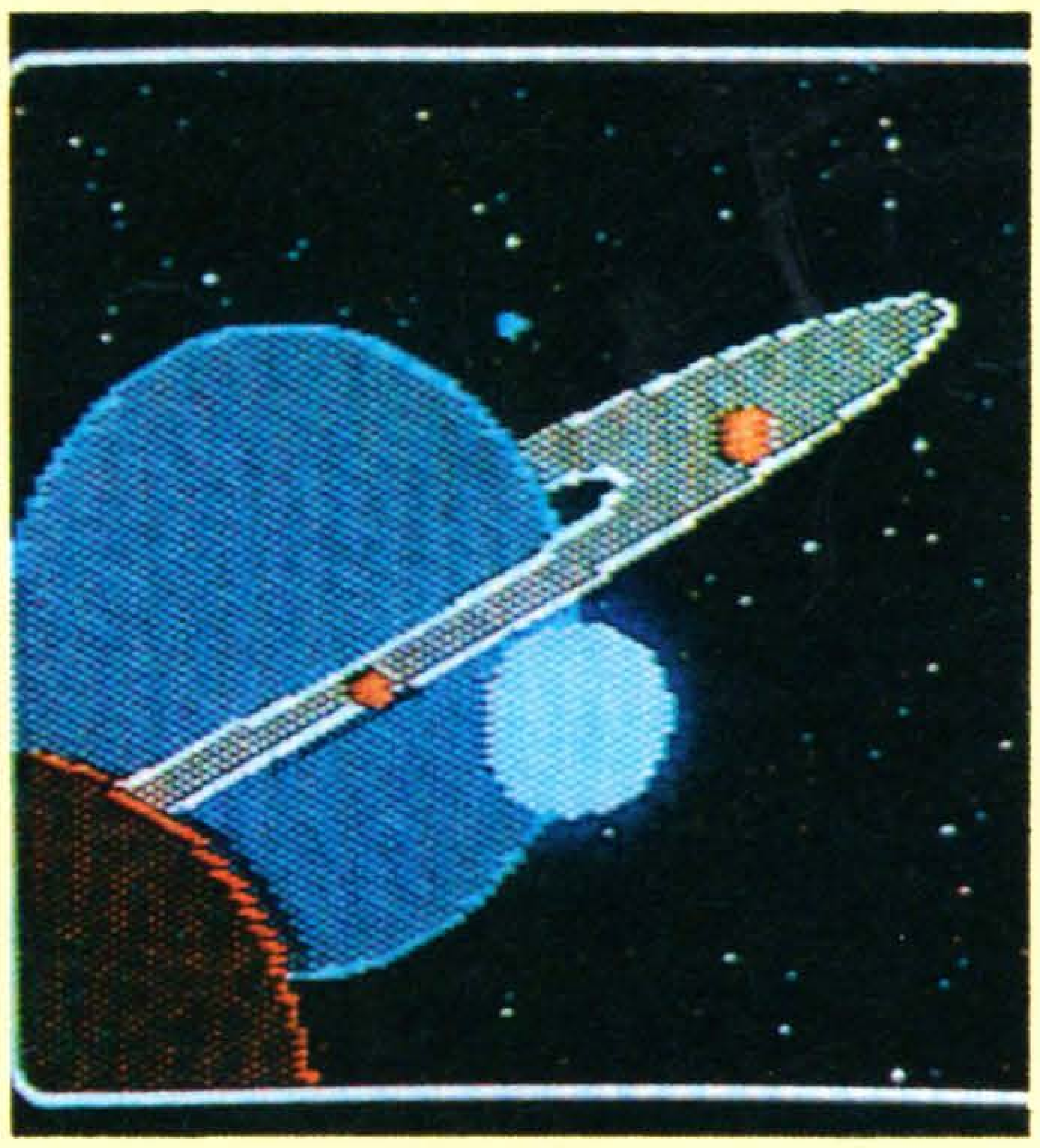
Ha citato prima l'Apple IIe. Che cosa gli succederà adesso con l'avvento del Mac? È destinato a tramontare?

Niente affatto, perché si tratta di due mercati distinti. L'Apple IIe è comunque una macchina di grande successo: negli anni scorsi l'IBM ha presentato il suo Pc che è andato bene ma con il Pc junior sembra abbia subito negli Stati Uniti una grossa debacle, tant'è vero che sono aumentate le vendite di Apple IIe.

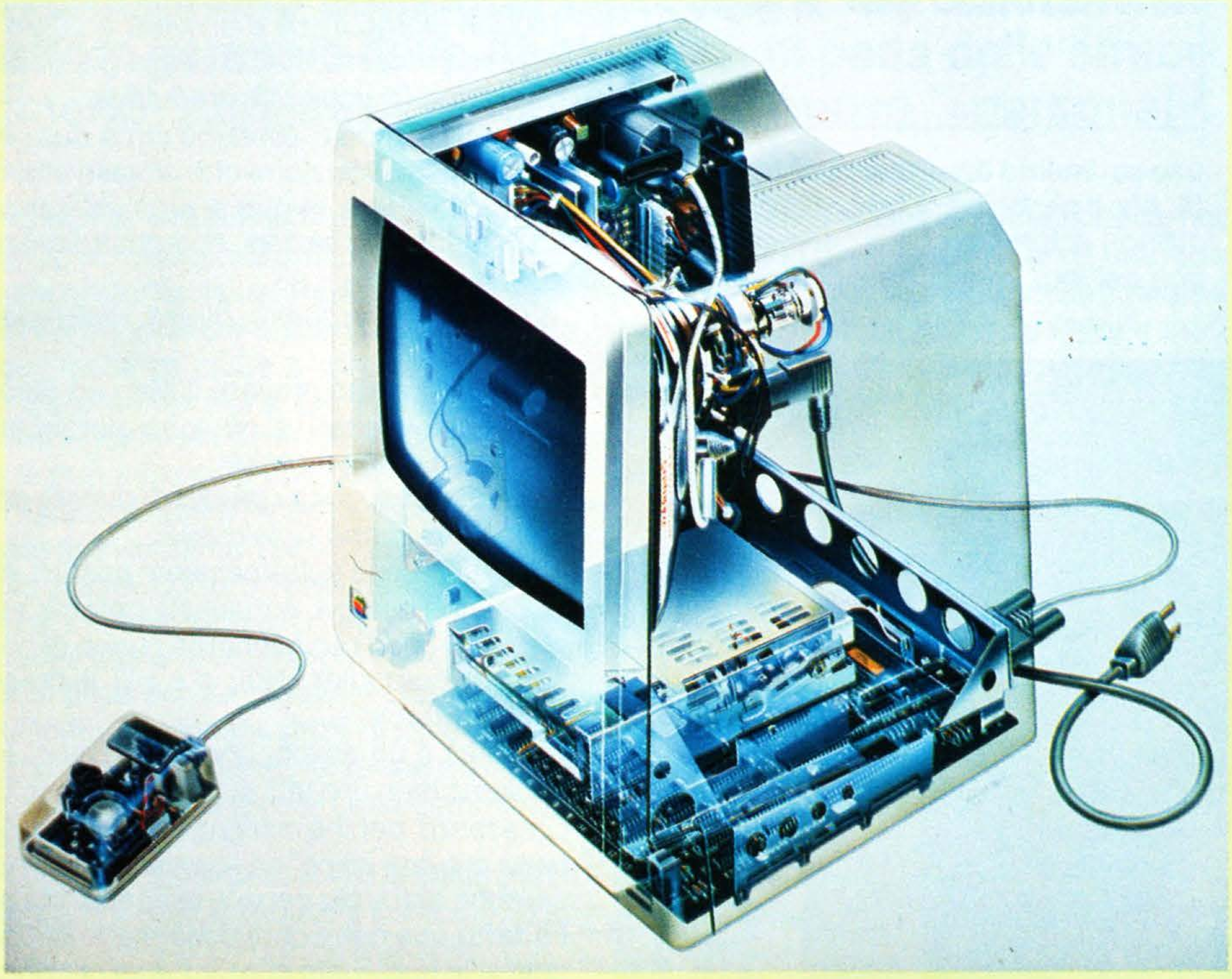
Penso che l'Apple infatti funzioni sempre bene per l'education, la casa e lo small business. Il Mac è destinato invece all'utente sofisticato in casa, ai manager e ai professionisti.

Dottor Ascari, una confidenza: a casa ha già un Mac?

Sì, ce l'ho. Faccio tutto da solo. Una volta succedeva che quando dovevo preparare un report, toccava a me scriverlo, dettarlo alla segretaria, se c'erano dei disegni dovevo interpellare l'ufficio tecnico, assistere i grafici. Tutto questo con il Mac lo faccio da solo, non ho più una segretaria. E bisogna considerare che io non sono specialista in computer. — *Francesca Avon*



A sinistra, lo schermo del gioco spaziale «*A.E.*» per Apple II venduto in Usa.



LA FILOSOFIA DEL MACINTOSH

«Potete installarlo in pochi minuti. Imparare a usarlo in qualche ora. E poi utilizzarlo per anni. Un nuovo sistema basato sul semplice fatto che un personal computer è molto più utile se facile da usare». Con questo bigliettino da visita ha fatto il suo ingresso in campo il rivoluzionario personal della Apple, il Macintosh. Rivoluzionario è un aggettivo che viene speso volentieri nel campo della pubblicistica dei personal, ma questa volta bisogna dare pane al pane e... mela alla mela. Il Macintosh è nuovo per almeno tre motivi:

1) La filosofia di fondo aziendale. «La Apple ha inventato un mercato nuovo, quando ha dimostrato che il computer non serve solo per andare sulla Luna ma anche per tenere il budget familiare, l'agenda di lavoro, per giocare», così si è espresso John Schelley, l'uomo che ha invaso il mondo con la Coca Cola, prima, con la Pepsi, poi e ora (con il modico ingaggio di tre miliardi e mezzo l'anno) si appresta a farlo con il simbolo della mela: «Voglio trasformare il computer in un oggetto di largo consumo, utilizzabile da tutti come il telefono. In attesa di quel momento, nel frattempo, noi della Apple ci proviamo con l'immagine».

2) L'immagine. Il cuore di Macintosh è la tecnologia Lisa basata su finestre, icone, menù, integrazione di software e di comandi con il mouse: gli ordini al computer vengono cioè impartiti non più con la tastiera (praticamente con un ordine scritto) ma con il *mouse* (topo), una scatoletta che trasmette comandi, trasformandosi in un puntatore sullo schermo. È una specie di dito indice che va ad attivare una delle tante finestrelle, poste sulla sinistra dello schermo. E cosa c'è in queste finestrelle dietro questi simboli? Le «tavolozze» visualizzano gli strumenti e le funzioni disponibili. Per dire a Macintosh cosa volete che faccia, basta puntare il mouse e fare click con il pulsante; in questo modo si rendono immediati i disegni, gli spostamenti di testo, le correzioni, i tagli, le integrazioni, ecc. Macintosh è infatti studiato per tutti coloro che nello svolgimento delle proprie attività devono ricordare, comunicare, utilizzare strumenti quali carta, matita, gomma, penna, raccoglitori, archivi.

3) I programmi. Il Macintosh si presenta con tre programmi tutti in italiano: il Mac-Plan, per la gestione elettronica del calcolo (piani finanziari, budget, controlli di gestione listino prezzi, provvigioni, eccetera); il Mac-Paint, che provvede alla realizzazione di disegni, sia di tipo industriale o architettonico che di tipo creativo; (molto utile per l'impaginazione di giornali, ecc); il Mac-Author per l'elaborazione testi: è un raffinatissimo word processing che offre diversi tipi di caratteri e permette di inserire nel testo (con la funzione «taglia e incolla» grafici o disegni.



SUPER GOL

È IN EDICOLA
LA RIVISTA CHE TUTTI ASPETTANO




in REGALO IL LIBRO ILLUSTRATO DEI GRANDI DIFENSORI

ALBERTO PERUZZO EDITORE


SUSPENDED
SUSPENDED
SUSPENDED



Un nuovo modo di giocare fa impazzire gli americani. Lo hanno creato

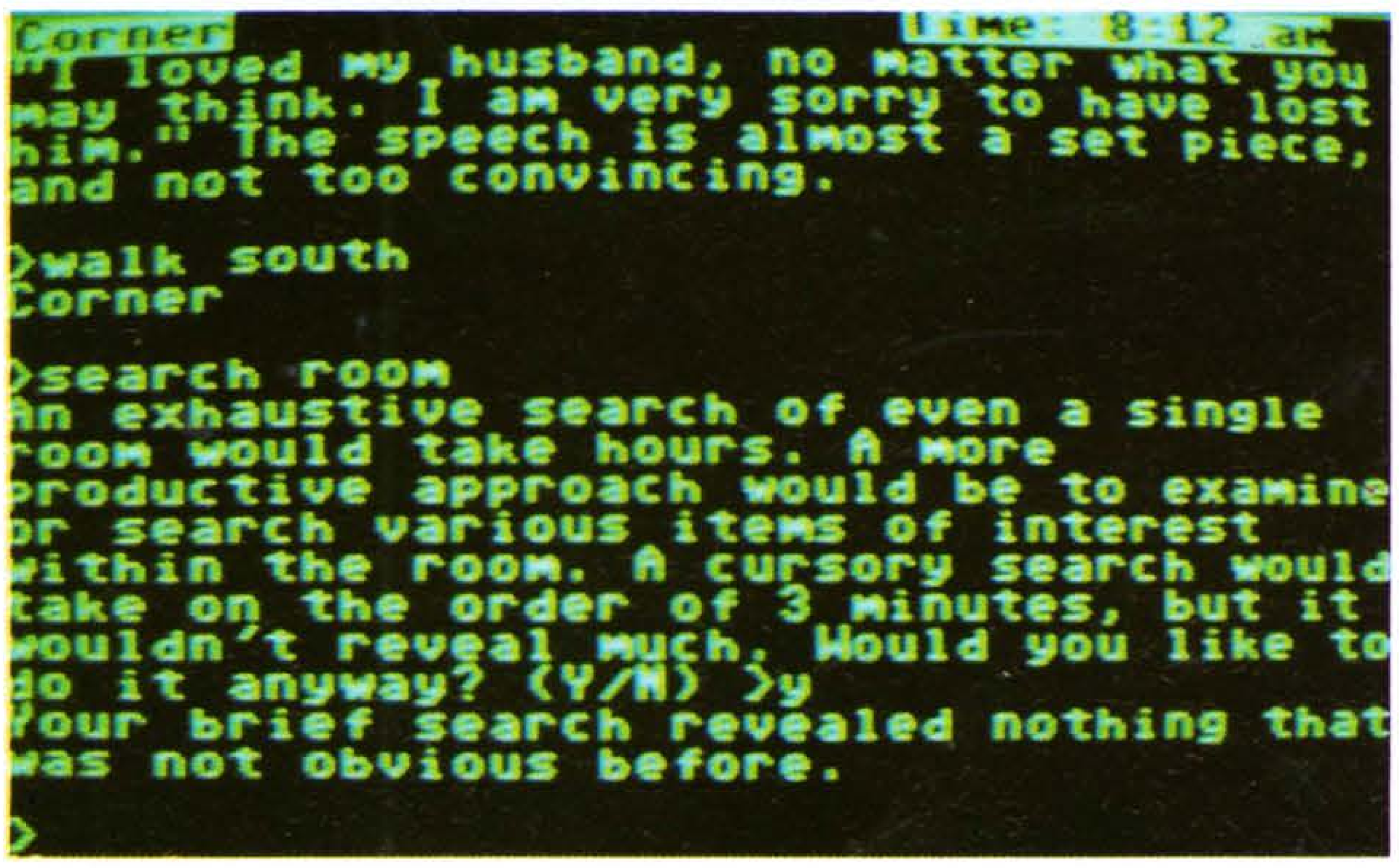
i BEATLES DEL COMPUTER



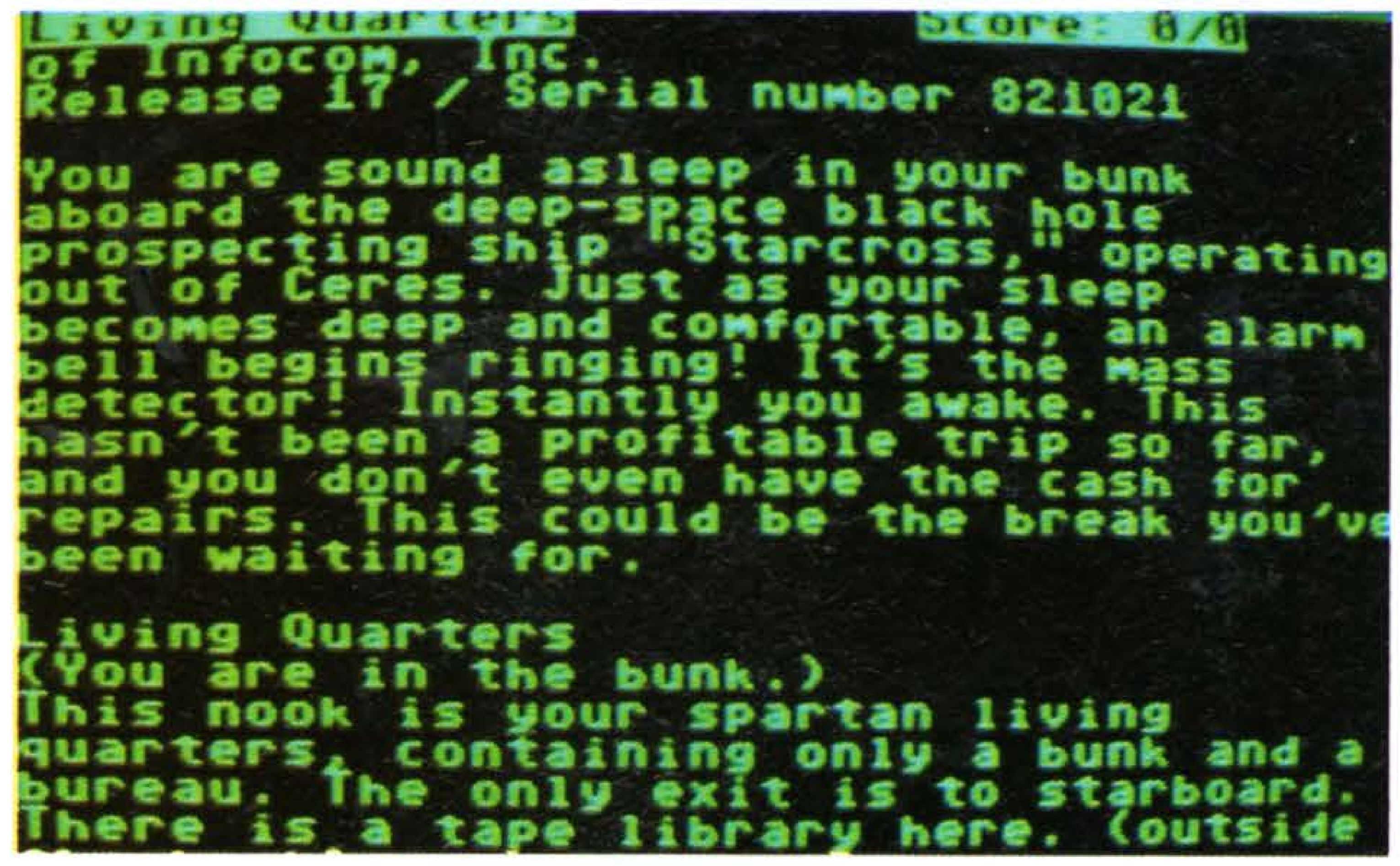
di Shay Addams

Un nuovo best-seller sta trionfando nelle librerie degli Stati Uniti: è un «giallo» con tanto di morti, di ispettori di polizia, di misteri irrisolti. Come mai piace tanto? Piace perché non è un thriller da leggere ma da far «girare» sul computer. All'atto dell'acquisto al lettore-giocatore vengono infatti consegnati un manuale di istruzioni, un floppy disk che racchiude la trama e dodici ore di tempo per decifrare il messaggio. Basta con le guerre stellari, basta con *Pitfall* o *Ms. Pac-Man*; adesso si gioca con *Deadline,* una delle dieci storie «pubblicate» dalla Infocom di Cambridge, Massachusetts, una casa editrice che invece della carta usa un sistema software.

Le cose, tuttavia, non sono così semplici. È vero che il computer restituisce una storia a cui non manca nessuno degli ingredienti classici del giallo: paesaggi tenebrosi, descrizioni dettagliate di persone, frammenti di dialogo disseminati di indizi; e intanto i sospetti si accavallano, elementi significativi appaiono e scompaiono sullo schermo, insospettabili impiegati mentono e uccidono ancora. Ma per risolvere il quesito finale ci vogliono ore e ore di fatica computeristica e molta abilità di programmazione. Il gioco si basa sul concetto di «letteratura interattiva»: il computer propone dei frammenti narrativi, il giocatore deve saperli interpretare e fornire le istruzioni giuste. Se il calcolatore giudica soddisfacenti le risposte, allora il racconto procede. La chiave di lettura della «letteratura narrativa» è il cosiddetto analizzatore di parole, quella parte del computer che interpreta gli ordini del giocatore. All'inizio, questi analizzatori accettavano solo ordini di una o due parole («segui X», «uccidi Y») e il racconto si snodava faticosamente. Adesso, grazie a tecniche di intelligenza artificiale, le frasi si articolano attraverso aggettivi, preposizioni e coniugazione di verbi, tipo «Prendi la bomba rossa e mettila nella cassetta delle lettere». Giudicate secondo il metro lette-



Ecco un testo del famoso* Deadline. *C'è un interrogativo cui bisogna rispondere e solo risolvendolo si arriva alla soluzione del giallo.



Il testo di* Starcross *si rifà alla più classica tradizione della science-fiction. Ogni risposta esatta è un viaggio nel mistero.

rario, le storie della Infocom appaiono leggermente zoppicanti, i personaggi scolpiti un po' con l'accetta, lo stile non eccelso. Tuttavia rappresentano una svolta storica sia per quel che riguarda il mondo dei computer games sia per quel che riguarda, più in generale, il rapporto letteratura/informatica.

Per questo siamo lieti di offrirvi la prima, ampia e completa intervista con gli inventori di queste avventure incredibili chiamati subito, per il successo e la popolarità ottenuti in breve tempo, i «Beatles dei computer games».

Li abbiamo incontrati al quartier generale della loro società, la Infocom.

Marc Blank ideatore di *Deadline e Zork I* è uno dei pionieri nel gruppo insieme con Stu Galley *(The Witness)*: prima di dedicarsi ai computer faceva il medico.

Steve Meretzky ha iniziato come sperimentatore di giochi e oggi ne ha già realizzato uno, *Planetfall*.

Michael Berlyn creatore di *Suspended,* scrittore di fantascienza, ha ideato vari giochi d'avventura per la sua ditta, la Sentient Software, prima di mettere insieme le sue forze a quelle della banda di programmatori di giochi più formidabili del mondo.



Da sinistra a destra: Stu Galley, Marc Blank, Steve Meretzky e Michael Berlyn nella stanza del computer della Infocom. Tutti i loro giochi sono scritti con l'imponente elaboratore che si vede alle loro spalle.

Computer Games: Perchè avete scelto di creare computer games senza grafica?

Berlyn: La grafica degli home computer non è ancora in grado di creare un disegno abbastanza buono da rendere i tipi di scene e di situazioni che invece richiedono le nostre storie. Non è possibile disegnare una scena usando tutta quella serie di dettagli che possono essere descritti in un paragrafo. E poi, leggendo un testo, ci si può calare nella storia.

CG: Questo non spiega perchè nelle vostre campagne pubblicitarie parlate ironicamente dei videogames.

Blank: I nostri messaggi sono volutamente una satira delle campagne pubblicitarie dei videogames. Vogliono dire che sì, ci piacciono i videogames però esiste qualcos'altro, oltre il semplice gioco, c'è qualcosa di più oltre al joystick,

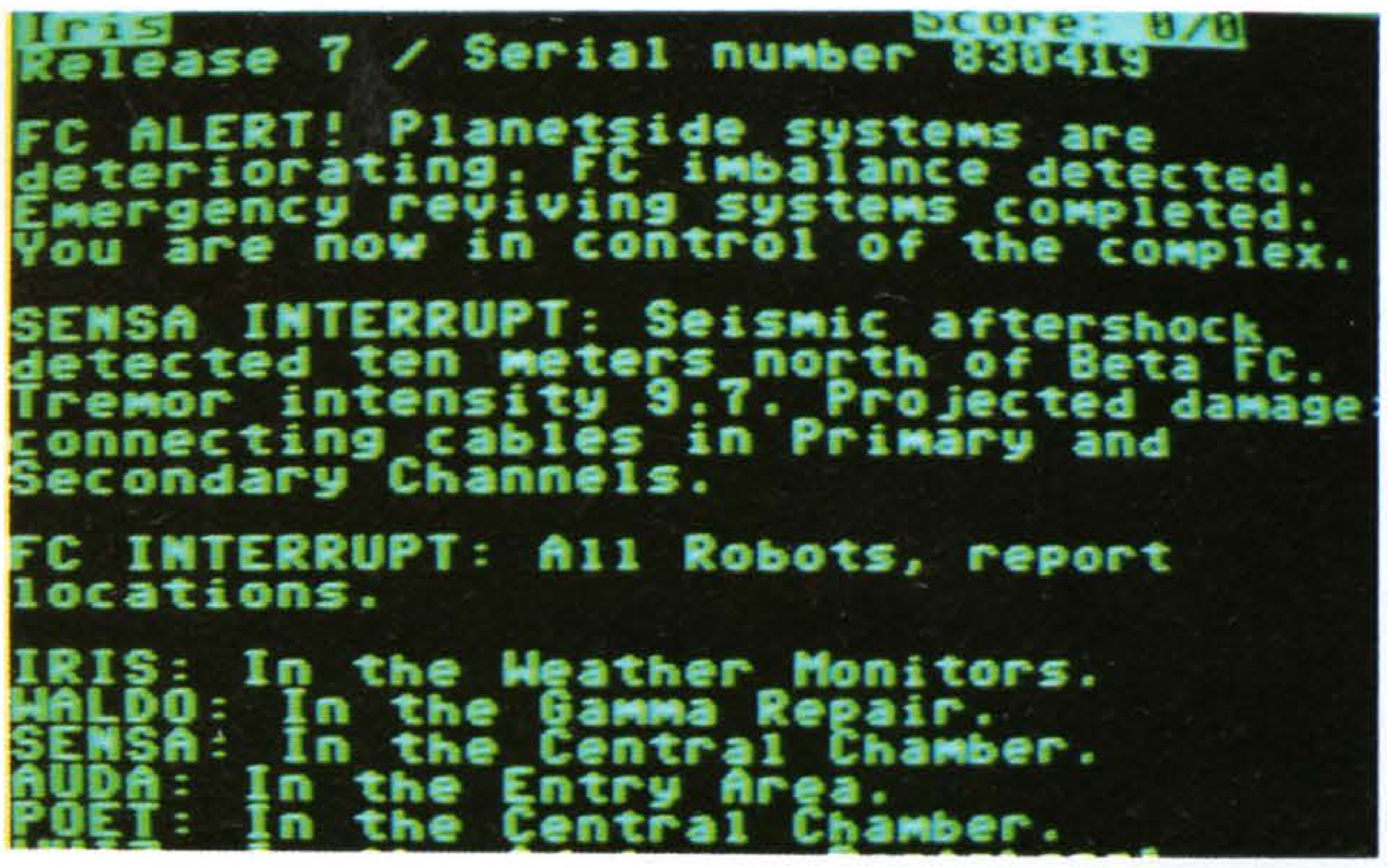
Berlyn: Noi riteniamo i videogames una cosa importante. Il presidente della nostra società, Joel Berez, a casa ha una console con moltissimi giochi. Mark e io appena possiamo andiamo nelle arcades.

CG: Che tipo di gochi preferite?

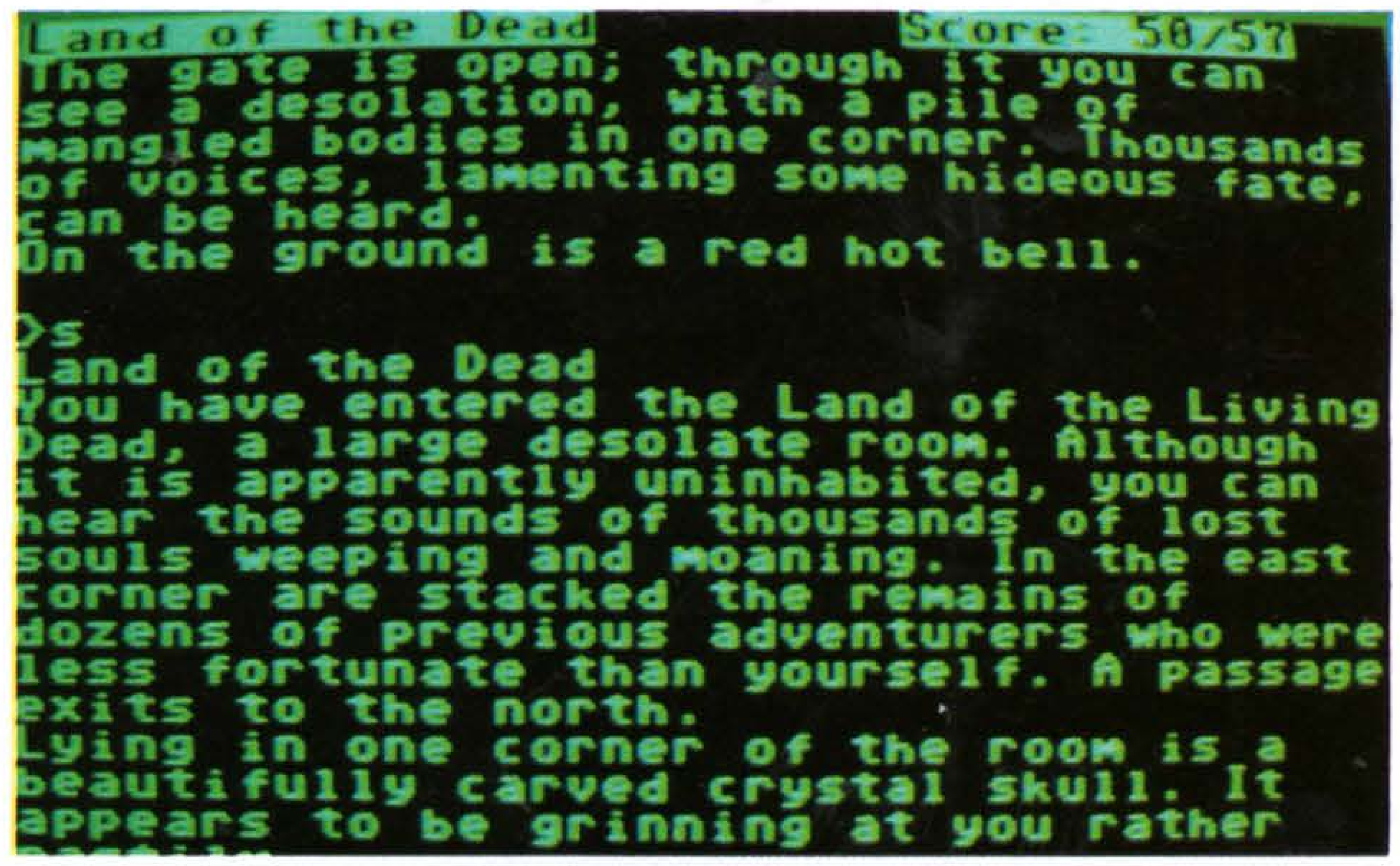
Berlyn: *Q Bert, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Tempest.* Ci piacciono giochi diversi tra loro. La questione è che se la gente pensa che tutto si esaurisca nei computer games, allora abbiamo fallito il nostro obiettivo. Non ci reputiamo i migliori. Diciamo solamente che c'è qualcosa di diverso, là fuori. Molta gente non ha nemmeno mai sentito nominare i nostri giochi perchè finiscono semplicemente per comperare *Zaxxon o Frogger* o qualche altra cassetta di successo che il negoziante consiglia.

CG: Come avete iniziato a scrivere queste avventure?

Blank: Tutti quelli che oggi fanno parte della nostra società all'inizio lavoravano al Mit, il Massachusetts Institute of Technology di Boston. E proprio in questo istituto è nato nel 1977, il primo gioco, *Zork,* scritto su un potente calcolatore, il Dec System 10. Era la nostra risposta al gioco d'avventura, il genere che allora tutti preferivano. A questo seguirono *Zork II e Zork III.* Non si trattava di un affa-



In Suspended bisogna far pervenire a quattro robot degli ordini precisi. Attenti a non sbagliare perché potrebbero rivoltarsi contro di voi.



Il primo gioco della Infocom, Zork I è stato tra i Top Ten per un anno. Il suo successo è dovuto alla prosa vivace e al piacere di costruirsi un racconto.

re commerciale: i giocatori infatti erano tutte persone che lavoravano sulla rete di computer, studenti del college, laureati e assistenti,

CG: Avete cominciato studiando programmazione?

Blank: Non ho mai studiato programmazione. Avevo scelto scienze naturali, il che in qualsiasi altro istituto avrebbe voluto dire occuparsi di biologia. Ma al Mit niente è normale. Mi capitò quindi di lavorare per un semestre al laboratorio di scienze dei computer, con un mio progetto di ricerca. Stu, Al Vezza (direttore della Infocom), Joel Berez e Dave Lebling, che ha scritto il primo *Zork,* tutte queste persone vengono da quel laboratorio. Il fatto di incontrarli e di cominciare a lavorare insieme non ha niente a che vedere con la mia carriera universitaria. Infatti nessuno di noi o delle persone che scrivono per noi ha una preparazione di programmatore o di scienziato dei computer.

CG: In quanti siete oggi soltanto per quel che riguarda la programmazione e i disegni dei testi?

Blank: Sei o sette. Ma non scrivono tutti, nel senso che ci sono livelli differenti di programmazione per i giochi.

Galley: E abbiamo consulenti e consiglieri e direttori...

Berlyn: Dave Lebling (*Zork II, Starcross* e metà di *Enchanter)* fa il consulente piuttosto che l'impiegato full-time.

CG: Che tipo di computer usate?

Blank: Tutti i giochi sono scritti nel nostro Dec System 20.

CG: E poi sono tutti adatti agli altri home computer?

Berlyn: Non facciamo trascrizioni di alcun genere. Questo è un vantaggio che abbiamo rispetto la maggior parte delle ditte di software. I nostri giochi sono scritti in un linguaggio comprensibile da tutte le macchine. Tutte le macchine hanno un interprete in grado di capire quel linguaggio. Così non ci sono trasformazioni.

CG: Che cosa c'è di così speciale a proposito del vostro particolare strumento di programmazione?

Berlyn: Se te lo dicessi non sarebbe più nulla di particolare.

Galley: La questione è complicata. Sarebbe impossibile sviluppare programmi così complessi usando il basic o linguaggi altrettanto semplici. Questi non hanno una struttura sufficiente per permettere di considerare il problema sotto più aspetti. Scoprirli ed esaminarli uno alla volta. E questo è ciò che fa il nostro linguaggio.

Berlyn: Ma la cosa veramente interessante è che i nostri giochi possono capire frasi complete.

Blank: E anche di più. Non penso che i nostri giochi siano migliori perchè sono in grado di capire un numero più elevato di parole o perchè i problemi sono più complicati. Penso che lo siano per il linguaggio che usiamo. Supponi per esempio di avere, invece del linguaggio usato comunemente, invece dei soliti For o Next (parole chiave del basic), operazioni che hanno a che fare con cose come persone o oggetti. In questo modo tutto si svolge ad alto livello, non si è costretti a passare il tempo a caccia di pezzi ma ci si può concedere sofisticate astrazioni. Lavorare in questa maniera, è molto più semplice. Ci sono così tante cose che succedono in un gioco come *Deadline* e *Witness* oppure in ognuno dei nuovi giochi, *Planetfall* e *Suspended,* che sarebbe quasi impossibile seguirli se non usando un linguaggio ad alto livello che faccia tutto al posto tuo. Ci sarebbero voluti tre o quattro anni per scrivere *Deadline* con un linguaggio macchina semplice, e anche dopo tutto questo tempo il gioco avrebbe funzionato soltanto per un tipo di computer.

Berlyn: Ci sono troppi dettagli da seguire: sarebbe un incubo.

CG: Scrivere questi giochi è divertente quanto inventarli?

Meretzky: E' più divertente scriverli.

Galley: Mi va di fare tutte e due le cose.

Blank: Scriverli è molto divertente. Più divertente che giocarli.

Berlyn: E' più faticoso scriverli che giocarli ma è divertente far succedere qualcosa. Come far stare in piedi Mrs. Robner, farla camminare nella stanza e uscire dalla porta. Può essere eccitante. Più eccitante che giocare a uno qualsiasi dei soliti giochi.

CG: Qual è la soddisfazione maggiore?

Meretzky: Quando qualcuno gioca per la prima volta con il tuo game.

Berlyn: Sono d'accordo.

Blank: E' sempre un grande momento vederlo su un micro computer invece che su grossi calcolatori.

CG: Quando state creando un gioco sapete esattamente che cosa succederà dall'inizio alla fine?

Berlyn: E' come scrivere un romanzo più che una sceneggiatura. Sviluppi i personaggi, l'ambiente e i problemi e le soluzioni escono dalla storia. Per questo motivo non è possibile stabilire una trama lineare.

Blank: Puoi stabilire le regole ma non dire esattamente quello che accade.

Meretzky: Quando Mike scrisse *Suspended* non sapevamo assolutamente se poi sarebbe stato troppo difficile o addirittura impossibile.

Berlyn: Da quella volta è stato giocato una ventina di volte dai nostri «sperimentatori», senza che noi avessimo idea di quale fosse il punteggio più alto. Se oggi lo gioco riesco a finirlo con

CONTINUA A PAG. 70

NELLE SEGRETE STANZE DI MS. PAC-MAN

La versione Atari Vcs di «Ms. Pac-Man» comprende quasi tutti gli elementi che hanno fatto della versione per sale giochi il più grande successo nella storia dei videogames. Dal motivetto iniziale alla frutta che rimbalza, ai biscottini salati, tutto è rimasto intatto. Invece di un labirinto da «addentare» strada facendo, ce ne sono quattro. Ciascuno ha i suoi tunnel e passaggi in cui i giocatori meno esperti rimangono facilmente intrappolati. Sei tipi di frutta e un biscottino salato appaiono casualmente durante il gioco e valgono 5000 punti.

Ci sono anche Inky, Pinky, Blinky e Sue, ciascuno diverso nei colori e nella velocità. Dopo un labirinto di puntini, ne arriva un altro da «mangiare». Il primo e il quarto labirinto devono essere annullati due volte prima di passare al labirinto successivo. Dopo il quarto, c'è un'alternanza del terzo e del quarto per il resto del gioco.

PUNTEGGI

Ogni labirinto contiene circa 150 trattini da 10 punti ciascuno. Ci sono anche quattro pillole energetiche in ogni labirinto, da 50 punti l'una. Il primo fantasma divorato da Ms Pac-Man, dopo aver ingoiato la pillola vale 200 punti, il secondo 400, il terzo 800 e 1600 il quarto. Se tutti e quattro vengono divorati con un'unica pillola, il punteggio è di 3000 punti.

I premi per la frutta e il biscotto sono:

ciliegia 100	mela 1000
arancia 500	pera 2000
biscotto 700	banana 5000

PRIMO LABIRINTO

Dato che le sezioni del labirinto sono molto brevi, è molto difficile rimanere intrappolati se si continua a muoversi. I due tunnel di uscita (disposti circa a metà dello schermo a destra e a sinistra) sono anche un aiuto per sfuggire alle situazioni pericolose, uscendo da un lato dello schermo e rientrando dall'altro. Quando inizia la prima fase del gioco non dovete fare nulla: Ms. Pac-Man si sposterà automaticamente a sinistra. Subito dopo fate attenzione al fantasma rosso, il più veloce dei quattro, che inizia il gioco già fuori dalla «scatola della reincarnazione» al centro. Se va a destra, cominciate a cancellare l'angolo in basso a sinistra del labirinto, ma non usate la pillola energetica finché veramente non è il momento.

Gradualmente fatevi strada verso il lato destro, usando ogni itinerario che vi permetta di eliminare molti trattini al centro. Siate sempre pronti a scappare verso il centro del labirinto se il fantasma si avvicina. Se il fantasma rosso inizia a muoversi verso sinistra, buttatevi a destra con un itinerario più rapido e diretto.

Tenete il conto dei trattini che vi siete mangiati e quando il numero si avvicina a 50, puntate su uno dei tunnel d'uscita sulla destra. Al cinquantesimo boccone le ciliege entreranno sullo schermo dai tunnel d'uscita. Se la ciliegia entra da destra, siete nella posizione migliore per acchiapparla, se entra da sinistra fate il giro dal tunnel più vicino e fate la stessa cosa. Non preoccupatevi se non riuscite a mangiare le ciliege al primo colpo. Rimbalzeranno sullo schermo per 25 secondi prima di sparire attraverso il tunnel d'uscita. Dopo aver eliminato la parte bassa dello schermo, ingoiate la prima pillola energetica. Avvicinatevi con cautela a una delle pillole nella parte alta dello schermo e aspettate a prenderla finché si avvicinano i fantasmi. Dopo aver preso la pastiglietta magica avete otto secondi per divorare i fantasmi. Dopo essere diventati blu, i fantasmi scappano verso gli angoli. Mentre li rincorrete, fate attenzione a non imbattervi, inavvertitamente, in una pillola energetica. Questo farebbe infatti scattare un nuovo ciclo e causerebbe la perdita del bonus, garantito a chi mangia i quattro fantasmi sotto l'effetto di un'unica pillola. Evitate di dare la caccia ai fantasmi giunti oltre la porta superiore della «scatola della reincarnazione», soprattutto se ne avete già mangiati due o tre. Infatti potrebbero tentare di rientrare in gioco mentre voi passate di lì e ciò causerebbe la perdita di una «vita».

Una seconda coppia di ciliege appare dopo il centesimo trattino annullato. Ora prendete la seconda pastiglia se c'è almeno un fantasma nelle vicinanze. Cercate di raggiungere tutti i fantasmi e le ciliege prima che finisca l'effetto della pillola, altrimenti le ciliege scompariranno. Assicuratevi che vi rimanga almeno un trattino prima di prendere la quarta pastiglia e di affrontare il relativo fantasma. Quando lo schermo è completo, si ripete daccapo, questa volta con le fragole.

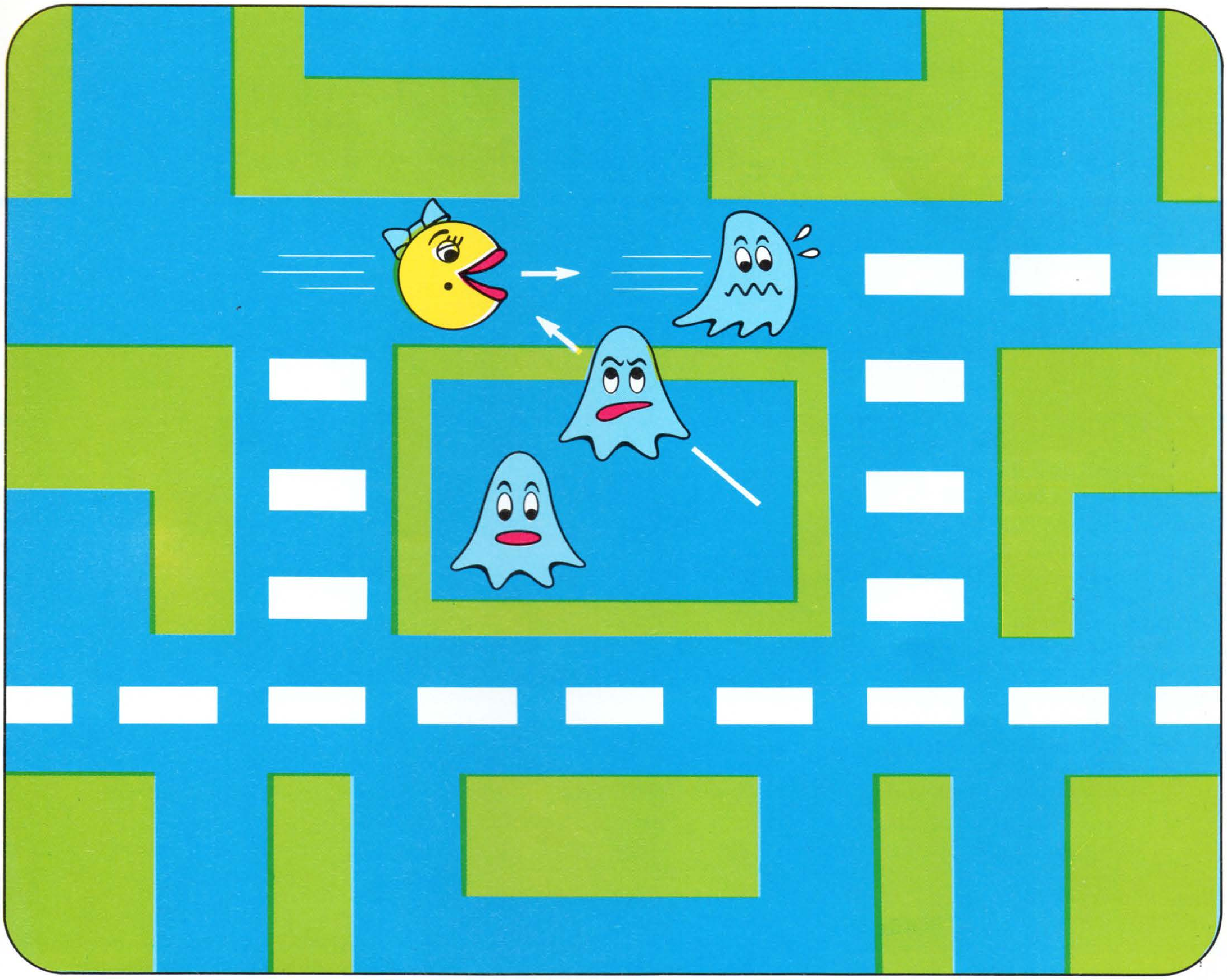
SECONDO LABIRINTO

Nonostante ci siano quattro trattini di meno in questo labirinto, è più difficile da cancellare dallo schermo per tre ragioni. Primo, i fantasmi sono più veloci. Secondo, la loro vulnerabilità, dopo l'effetto della pillola, dura solo sei secondi. Terzo, i tunnel di uscita a destra e a sinistra sono spesso usati dai fantasmi stessi per sorprendere Ms. Pac-Man mentre aspetta la sua pillola energetica.

Quando il gioco inizia, spostatevi a sinistra e poi subito in basso per attaccare la parte centrale inferiore del labirinto.

Quindi lanciatevi velocemente verso un'area più aperta per evitare di restare intrappolati. Lavorate sui lati del labirinto, andando avanti e indietro davanti al tunnel di uscita in attesa che arrivi la frutta. Tenete sempre d'occhio il lato opposto dello schermo prima di entrare in un tunnel per evitare di incontrare un fantasma al vostro arrivo dall'altra parte.

Se è possibile, divorate una lunga fila di trattini quando vi dirigete verso la pillola in modo da attirare i fantasmi verso di voi.



Attenti a rincorrere il fantasma, può anche travi in inganno chiedendo l'aiuto di un suo «compagno».

TERZO LABIRINTO

Se arrivate alla fine del secondo labirinto avendo salvato almeno una o due Ms. Pac-Man, dovreste cavarvela anche nel terzo. Dato che ora l'effetto della pillola è di soli quattro secondi, non perdete, tempo dopo averla presa, cacciando i fantasmi in un'area già «ripulita». Invece concentratevi per mangiare tutti i trattini nelle vicinanze della pillola, un quarto di schermo alla volta con l'energia di ogni pillola. Cercate di ripulire l'area centrale un po' alla volta, passando da una pillola all'altra, mangiate più mele e pere che potete e se vi accaparrerete tutta la frutta il punteggio è di 6000 punti.

Mentre all'inizio era possibile spaventare un fantasma svoltando bruscamente negli angoli, questa tattica non funziona più in questa fase del gioco. Il più veloce dei fantasmi è quello rosso, quindi prendete ogni precauzione per evitare un inseguimento pressante da parte sua. Se avete un fantasma alle costole, dirigetevi verso la pillola più vicina. Se non ce n'è in vista, riparatevi nel tunnel.

Il vostro obiettivo principale dovrebbe essere quello di sopravvivere abbastanza a lungo da conquistarvi il «bonus» di 10.000 punti abbinato alla due banane «rimbalzanti». In questa fase le pillole energetiche durano solo un secondo e mezzo o al massimo due, quindi non sarà facile divorare molti fantasmi. Questo rimane, comunque, un metodo sicuro per inghiottire almeno un fantasma per ogni pillola. Piuttosto che rimanere in attesa nei pressi di una pillola, finché il fantasma è vicino, mangiate la pillola e poi corretegli dietro, cambiando direzione, è meglio seguirlo molto da vicino, in particolare quando supera una pillola. In questo modo non avete bisogno di cambiare direzione, sarà il fantasma stesso che, voltandosi, cade nelle fauci spalancate di Ms. Pac-Man.

Il quarto labirinto è abbastanza aperto e facile da percorrere, però con qualche eccezione. I tunnel d'uscita sono protetti da una barriera a T da entrambi i lati del labirinto. Quindi ci vuole qualche giro in più per entrare o uscire. Nel centro della parte alta del labirinto c'è il quadratino che contiene sei trattini. Dato che ci sono solo due punti di accesso a questa zona, è facile farsi intrappolare da due fantasmi che entrano simultaneamente dalle due parti mentre voi siete in mezzo. — *Roberto Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 50.000

GUARDIE E LADRI AL SUPERMERCATO, ARRIVANO I

KEYSTONE KAPERS

«Keystone Kapers», il gioco Activision per Atari VCS, è ambientato in un grande magazzino degli anni venti. Ciascun piano è formato da otto locali. All'inizio di ogni gioco, un ladruncolo che si trova vicino alla porta dell'ascensore del secondo piano cerca di scappare raggiungendo il tetto dell'edificio. Voi vi trovate all'estrema destra del primo piano e, nei panni di Keystone Kelly, il temibile poliziotto, dovete riacchiappare i ladri e recuperare la refurtiva (ogni valigia o sacco di dollari vale 50 punti).

L'inseguimento viene cronometrato, più in fretta catturate il ladro maggiore è il vostro punteggio. Gli ostacoli che troverete di fronte vi faranno perdere del tempo prezioso.

Il primo ostacolo è la palla da pallacanestro. All'inizio i lanci avranno dei rimbalzi molto bassi e voi potrete agilmente saltarli, quando si faranno più alti potrete passarci sotto; andando avanti nel gioco più palloni allo stesso tempo appariranno sullo schermo. Dopo aver catturato il primo ladro, troverete, sparse a caso per tutto il magazzino delle grosse radio nere. Fate in modo di avere una bella rincorsa prima di buttarvi su uno di quei babbei, più ladri catturate, più radio appariranno sullo schermo.

Dopo la cattura del secondo ladro, vi accorgerete che compaiono sullo schermo dei carrelli per la spesa, se riuscite ad evitarli saltandoli, questi continueranno la loro corsa fino ad uscire dallo schermo. Andando avanti col gioco i carrelli arriveranno sempre più veloci e anche affiancati in pericolose barriere. Gli ostacoli successivi sono dei modellini di aeroplani: arrivano sfrecciando in formazione ad altezza della vostra testa, l'unico sistema per evitarli è piegarsi. Se vi fate colpire, avete perso un poliziotto.

ARRIVANO I NOSTRI!

Le scale mobili in «Keystone Kapers» sono solo in salita, l'unico mezzo per scendere è l'ascensore. I ladri, comunque riescono sempre a scendere al piano inferiore attraverso vie segrete.

Le colonne bianche e i banchi azzurri sono probabilmente solo delle raffinatezze grafiche. Per fortuna possono essere utili per orientarvi e stabilire la vostra posizione nella stanza.

Uno stretto rettangolo sul fondo dello schermo riproduce tutti e otto i locali sui quattro piani allo stesso tempo.

Questo è molto simile al dispositivo radar in «Defender».

Il puntino nero in movimento rappresenta il vostro poliziotto, mentre quello bianco è il ladro. La luce verde indica il piano in cui si trova l'ascensore. Usate questo «radar» per vedere dove si trova il ladro rispetto a voi.

Ricordatevi sempre che l'obiettivo è catturare il ladro al più presto possibile. Iniziate ogni inseguimento con 50 secondi a disposizione. Se catturate un malvivente, guadagnate 100 punti per ogni secondo non utilizzato. Ogni volta che vi imbattete in un ostacolo, perdete 10 secondi (1000 punti potenziali).

Per i primi ladri da catturare, è consigliabile seguire questa tattica: correre velocemente all'ascensore e prenderlo alla prima occasione, scendere al secondo piano e buttarsi sulla scala mobile a destra. Salire al terzo piano correre a sinistra e beccare il ladro prima che raggiunga il tetto.

L'ascensore è il mezzo più efficace per andare dal primo al secondo piano, a meno che non arriviate proprio quando si stanno chiudendo le porte, in quel caso aspettate la corsa successiva. Anche in questo caso non solo risparmiate tempo ma evitate anche collissioni con gli ostacoli. Ecco un trucchetto che vi aiuta ad aumentare il punteggio e ad acciuffare il ladro. La velocità nella cattura dipende ovviamente da quanto tempo dovete aspettare per prendere l'ascensore. Dato che si muove a velocità costante, la sua posizione iniziale determina il momento in cui si troverà al primo piano.

Ciò che dovete fare è iniziare il gioco, senza però iniziare a giocare veramente. Guardate la scatola verde al centro dello schermo, quando arriva all'ultimo piano, schiacciate il bottone «reset» e iniziate a giocare veramente. Assicurandovi che l'ascensore parta dal terzo piano, state certi che vi aspetterà a porte aperte quando arrivate al primo piano.

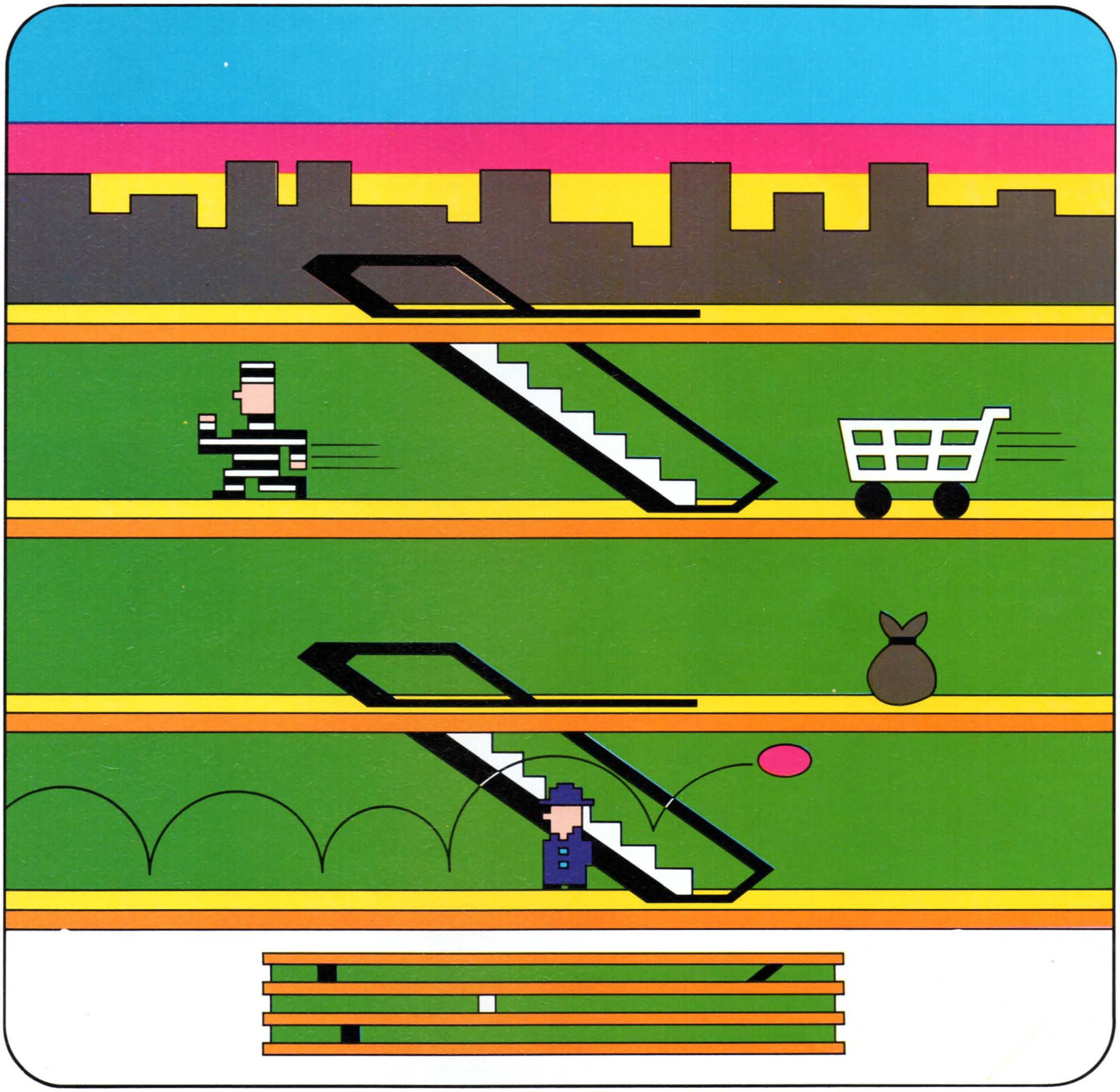
Ci sono due modi per ridurre il tempo che passate sulle scale mobili. Primo, saltate sulla scala dopo avere corso in quella direzione, questo vi catapulta oltre i primi due o tre scalini. Secondo, una volta che siete sulla scala, puntate il joystick in direzione opposta a quella in cui vi state muovendo, alla fine della corsa vi precipiterete subito nella direzione desiderata. Molti giocatori vanno in crisi al primo pallone che si vedono arrivare incontro con dei rimbalzi piuttosto alti e tentano di saltarlo, cosa più difficile di quanto si pensi. Il modo più semplice per evitarlo è correre in mezzo alla stanza e piegarsi finché il pallone non vi passi sopra. Poi ovviamente correre come matti per recuperare il tempo perso!

Quando siete al primo piano, prendete nota di che tipo di ostacoli avete al piano di sopra.

È utile sapere cosa vi aspetta, prima di andarci a sbattere contro! Le ultime stanze sono sempre senza ostacoli, come pure l'ascensore. Finché siete nell'ascensore, siete assolutamente al sicuro, però fate attenzione allo scorrere dei secondi: anche se vi offre protezione, il tempo passato in ascensore è tempo perso.

Mentre aspettate l'ascensore al primo piano e un carrello vi viene incontro, c'è una tecnica per saltare al momento giusto.

Guardate il carrello quando entra sullo schermo, quando supera il bordo



Se vedete arrivarvi incontro un pallone con rimbalzi alti, non tentate di saltarlo. Più semplicemente correte in mezzo alla stanza piegandovi fino a che il pallone non vi passerà sopra. Punti extra: guadagnate 3700 punti se aspettate a schiacciare il bottone quando l'ascensore è arrivato al 3° piano. Poi iniziate il gioco e fate una corsa fino alla porta.

del «radar» schiacciate il bottone per saltare. Sarete per aria quando il carrello sfreccierà sibilando sotto di voi.

I due palloni sono forse l'ostacolo più difficile da evitare. Quello che dovete fare è andare incontro al primo e aspettare che inizi la fase discendente del rimbalzo, in quel momento saltate e vi troverete nella posizione giusta per fare la stessa cosa col secondo. Non saltate mentre i palloni sono in fase ascendente. In tutti i casi, dato che questi palloni «fanno il giro» dello schermo si ripresenteranno sicuramente una seconda volta prima che siate fuori dalla stanza.

La pratica vi renderà perfetti, se seguite queste istruzioni sarete sicuramente dei Keystone Kop molto abili.

Questo non è un gioco che dipende da particolari schemi o accorgimenti, ci vuole una certa dose di velocità e destrezza. Ma con l'esercizio, occhi svegli, dita leste e questi suggerimenti, ne arresterete di ladri! — *Mike Davis*

Minimo punteggio potenziale: 20.000.

UNA LOTTA NELL'INTERSPAZIO CON STAR WARS

L'intero ciclo del gioco comprende tre fasi. La prima fase prevede il volo nella spazio e la battaglia contro i nemici Tie Fighters e le loro micidiali sfere di fuoco e contro la nave di Darth Vader. Poi bisogna avvicinarsi alla superficie della Death Star e tentare di distruggere tutti i quadratini bianchi presenti sulle torri gialle, schivando o distruggendo nel frattempo le sfere infuocate.

La scena infine si trasferisce negli stretti tracciati in cui la navicella X-Wing deve mantenersi, evitando di farsi colpire dai proiettili di fuoco.

Nonostante sia possibile sparare alle sfere infuocate, ci si conquista un grosso «bonus» se si usa «La Forza», arrivando alla fine del percorso senza aver sparato un colpo. Prima di lasciare la pista bisogna direttamente colpire il portello di uscita per essere automaticamente lanciati di nuovo nello spazio, a distanza sicura per poter assistere alla distruzione della Death Star.

PUNTEGGI

Star Wars inizia dando la possibilità di scegliere il proprio livello di difficoltà. Dei tre disponibili, è sempre meglio iniziare con il medio, che prevede un premio di 400.000 punti per la distruzione della Death Star. Anche se il premio per chi porta a termine il gioco al livello più difficile è notevolmente maggiore (800.000 punti), è meglio non lasciarsi tentare; il più delle volte non si riesce ad arrivare alla fine del gioco.

Dato che il livello più facile non dà diritto a «bonus», vale la pena farlo solo due o tre volte, giusto per imparare il gioco. Aumentando la difficoltà aumenta anche il «bonus» per l'uso della «Forza» nel tracciato. Nelle ultime battute l'obiettivo principale deve essere la difesa degli scudi e forse è meglio ignorare il consiglio di Obi-Wan e rinunciare al «bonus».

Alcuni punteggi rimangono costanti per tutta la durata del gioco:

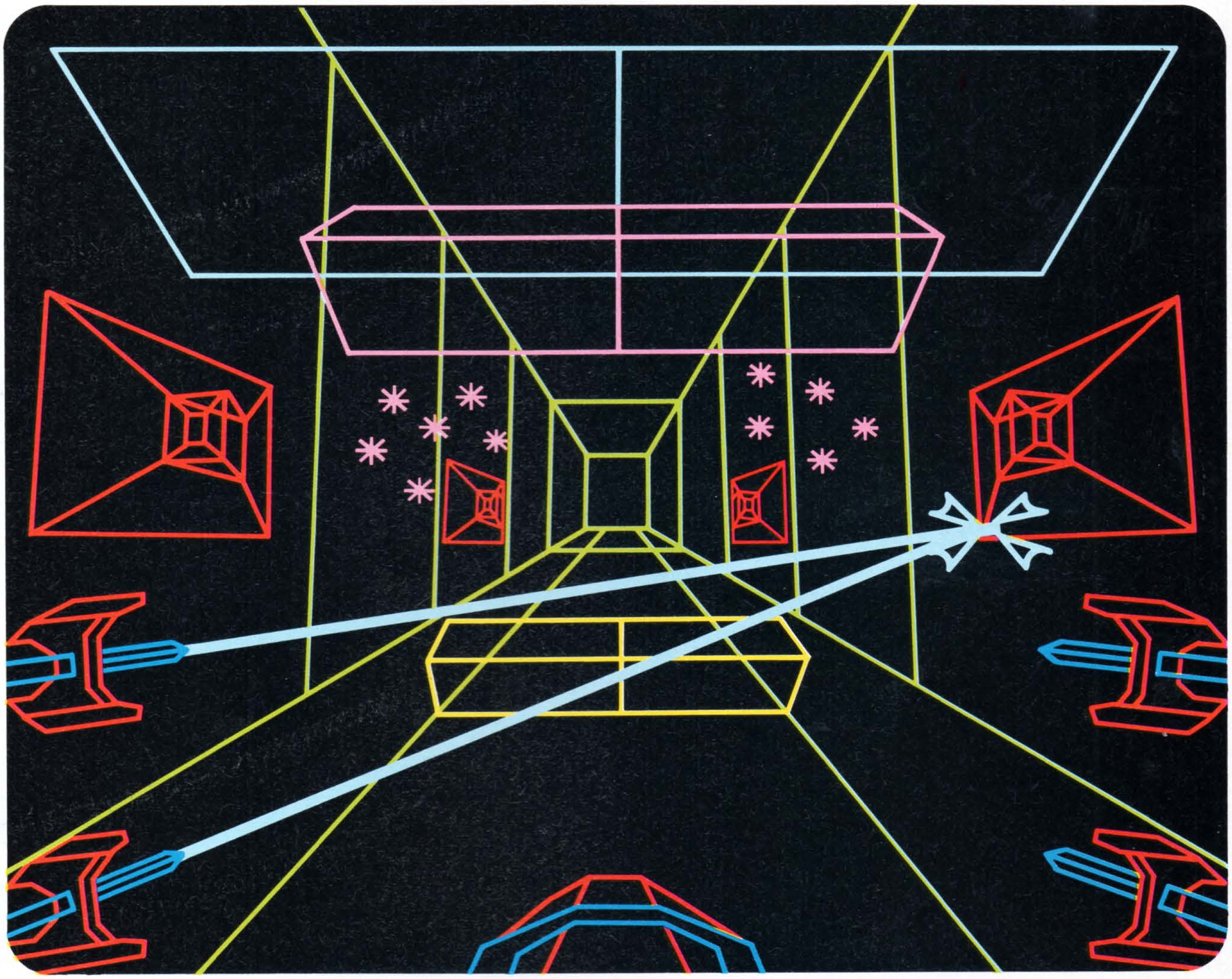
Tie Fighters	**1000**
Darth Vader's Ship	**2000**
Laser Bunkers	**200**
Laser Towers	**200**
Trech Turrets	**100**
Fireballs	**33**
Exhaust Port	**25.000**
Destroyng All Towers Tops	**50.000**

Il Fighter è dotato di sei scudi, ad ogni collisione con un ostacolo o con una sfera di fuoco se ne perde uno e lo schermo diventa grigio. Per ogni Death Star distrutta, invece si guadagna uno scudo in più.

STRATEGIE

Non appena il gioco ha inizio, cominciate a sparare. Appariranno subito tre Tie Fighters al centro dello schermo. Distruggete al più presto quello centrale e poi iniziate a eliminare i proiettili di fuoco che vengono verso la vostra navicella. Le due astronavi rimanenti si divideranno e una uscirà dallo schermo. Cercate di capire quale rimane in circolazione e distruggetela prima che lanci troppe bombe. Inoltre, preoccupatevi solo dei proiettili che viaggiano direttamente in direzione vostra, ignorando quelli che vi passano ai lati. Nonostante ci sia una limitata possibilità di manovra, il percorso della vostra navicella nel tracciato è prederminato, quindi concentratevi sulla distruzione dei nemici invece di puntare sulla Death Star non appena la vedete. I Tie Fighters spesso viaggiano in formazione a spirale lontano dalla vostra nave ma lasciandosi alle spalle scie di sfere di fuoco. Potete tranquillamente eliminarle una dopo l'altra semplicemente seguendo il loro percorso, ma è meglio precedere di poco i Tie Fighters in modo che ricadano nel raggio d'azione del vostro laser. Quindi riguadagnate la posizione iniziale del vostro mirino per eliminare altri eventuali proiettili vaganti. Non perdete tempo dando la caccia alla nave di Darth Vader, richiede, infatti, molti tentativi ed equivale a due Tie Fighters come punteggio. I grossi punteggi si fanno sulla superficie della Death Star e nei suoi percorsi, per questo il vostro obiettivo nella prima sequenza è di conservare i vostri scudi. Proseguendo la battaglia nello spazio aperto, la vostra navicella si avvicinerà alla Death Star e vedrete apparire all'orizzonte delle alte torri gialle. Man mano che vi avvicinate, puntate sulle cime bianche di queste torri. Nonostante all'inizio la scena si svolga quasi a rallentatore, vi accorgerete che nel giro di pochi secondi sarete in movimento a velocità supersonica. Quindi dovrete essere molto veloci per colpire tutte le cime bianche con il raggio laser senza entrare in collisione con le torri stesse. Se all'ingresso del tracciato avete ancora tutti o quasi tutti i vostri scudi, sarà il caso di usare «La Forza». Per fare questo, smettete di sparare non appena avete superato le torri e il vostro Fighter comincerà a girare a 360°. Non c'è nessuna possibilità di collisione con i bordi o il fon-

> **"I Tie Fighters viaggiano a spirale lasciando alle spalle scie di sfere di fuoco. Potete facilmente eliminare le sfere di fuoco, una dopo l'altra, seguendo il loro percorso, ma è meglio precedere di poco i Tie Fighters in modo che ricadano nel raggio d'azione del vostro laser".**



Se la parte superiore della barriera si trova sotto la metà dello schermo, riuscirete a sorpassarla. Se è sopra, probabilmente la colpirete.

do del tracciato, quindi continuate a rigirarvi il più possibile.
I ponti che vanno da una parte all'altra del tracciato, sono di tre dimensioni, la minore equivale a un quarto della profondità del tracciato, mentre la maggiore a tre quarti. Dovrete determinare, più velocemente possibile, che strada scegliere per evitare i ponti. Poi aspettate l'ultimo momento per scattare verso l'apertura che avete scelto. Per esempio: se vi state avvicinando a un ponte di media dimensione, sarà possibile passare solamente o sotto o sopra, quindi potrebbe essere necessario far volare i «figther» verso il punto più alto del tracciato fino a quando c'è il tempo per scivolare sotto. Siccome le «trench turrets» registrano la vostra posizione nel tracciato, questa tattica convoglierà tutti i proiettili di fuoco verso l'alto, lasciandovi un varco libero in basso. Negli ultimi giri potrete trovare dei ponti che occupano completamente la profondità del tracciato, ma solo a metà della sua larghezza. In questo caso dovrete combinare la mobilità in senso verticale con precisi movimenti orizzontali per aggirare con successo ogni ostacolo.
Come nella fase delle torri, la vostra navicella continuerà ad accelerare lungo il percorso. Man mano che vi avvicinate al portello d'uscita, l'aumento della velocità renderà molto difficile il passaggio oltre gli ultimi tre ostacoli. Siccome questi ultimi ostacoli sono i più grandi, il tipo «tre quarti», dovete assolutamente riuscire a passare nella parte più alta per il primo, per poi scendere sul fondo per il secondo e risalire velocemente per l'ultimo ostacolo. Sentirete a questo punto un estatico grido di sollievo «Yuhu» (la voce di Luke) nel momento in cui vi avvicinate al portello di uscita.
Per distruggere la Death Star e guadagnare i 400.000 punti, dovete semplicemente puntare i vostri laser sul fondo del tracciato e sparare all'impazzata mentre passate sopra il portello di uscita. Se lo mancate, continuerete a correre nel tracciato finché l'apertura si ripresenta. Questa volta comunque è il caso di sparare alle sfere infuocate che vi vengono incontro se avete perso degli scudi nella fase precedente. L'esplosione della Death Star, pur non essendo terribilmente realistica, è uno splendido esempio della riuscita della grafica vettoriale. Godetevela, se potete, i Rinforzi Imperiali sono in arrivo... E la Forza sia con voi. — *Roberto Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 500.000

I 30 SEGRETI DI ATARI

Piccola guida ai misteri di una grande casa.

di Steve Bloom

Nei suoi undici anni di storia, Atari è diventata una delle più grandi, illuminate e influenti aziende. Ha avuto la sua parte di incredibili successi ma anche di clamorosi fallimenti. Forse, più di ogni altra cosa, ha avuto i suoi segreti. E ne è molto gelosa. Ad un certo punto fu chiesto ai dipendenti di firmare contratti di «riservatezza» e furono adottate tessere di riconoscimento magnetiche per poter camminare lungo i corridoi dell'azienda. A parte le cartucce più recenti, non si è mai saputo molto sui giochi Atari e sulle persone che li creano. Finora. Abbiamo intervistato dozzine di dipendenti della società, di adesso e del passato. Abbiamo garantito loro l'anonimato in cambio di un aneddoto, una curiosità, un «fatto mai sentito» che riguardi Atari. Da queste interviste sono stati tratti i segreti di Atari che pubblichiamo in esclusiva per la prima volta. →





ILLUSTRAZIONE DI ROBERT BURGER



Pong torna a casa

1

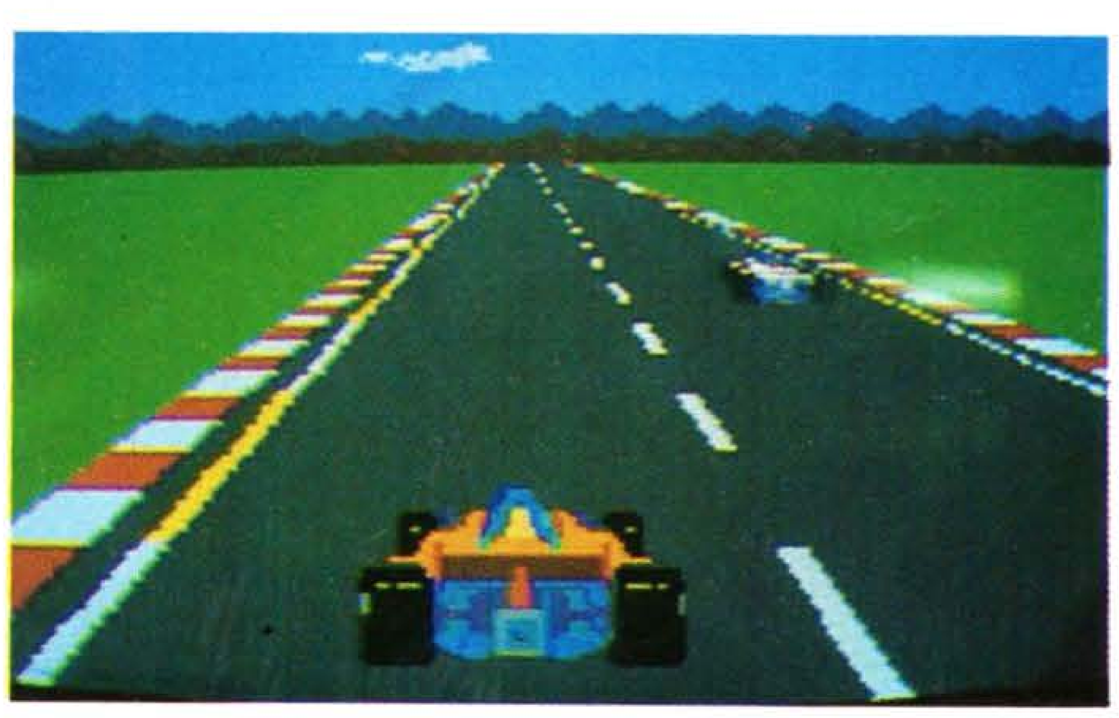
Nolan Bushnell, padre e fondatore di Atari, in origine aveva chiamato la società Syzygy (che significa sole, luna e terra in eclissi totale) ma dovette ribattezzarla Atari perché esisteva già una società chiamata Syzygy.

2

Si è sempre creduto che Bushnell fosse l'autore di «Pong», il primo gioco della Atari. In realtà la Magnavox aveva prodotto «Odyssey 100», il primo sistema casalingo di videogames, che includeva un gioco molto simile a «Pong», parecchi mesi prima dell'uscita di «Pong» nelle sale giochi nel '72. Anni dopo Bushnell ammise in tribunale di aver visto prima un prototipo di «Odyssey». «Odyssey 100» fu inventato da Ralph Baer.

3

La Bally/Midway rifiutò il «Pong» di Bushnell quando fu presentato negli uffici di Chicago nel 1972. Bushnell se ne tornò in California e fondò la Atari.



Pole Position

4

Dovendo scegliere tra «Mappy» e «Pole Position» due creazioni per sale giochi della ditta giapponese Namco, la Bally/Midway stranamente optò per «Mappy». Atari si ritrovò con «Pole Position», che doveva poi diventare il gioco più popolare nel 1983.

5

«Gravitar» fu uno dei giochi per sale pubbliche di minore successo. Infatti ben presto fu tolto il programma dai contenitori, che furono riciclati per «Black Widow».

6

Mike Hally aveva disegnato «Gravitar». Recentemente si è rifatto progettando lo spettacolare «Star Wars».

7

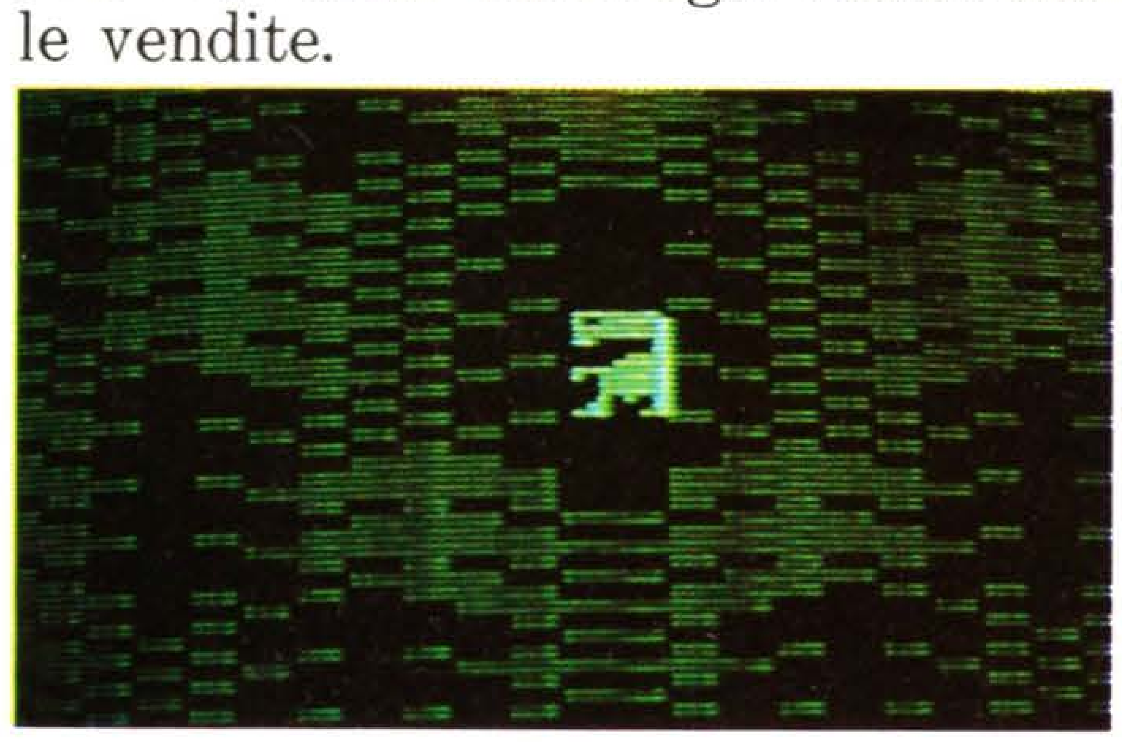
Rick Mauer non ha mai più progettato altri giochi per Atari dopo «Space Invaders» per il sistema Vcs. Si dice che abbia guadagnato solo 11.000 dollari per una cartuccia che ne ha fatti incassare più di 100 milioni.

8

Al contrario, Todd Fry, ha guadagnato circa un milione di dollari grazie alle royalties sul criticatissimo «Pac-Man» in versione Vcs.

9

L'uomo che portò «Pac-Man» alla Atari, Joe Robbins, ex-presidente del settore giochi a gettone, fu severamente rimproverato dall'amministratore delegato Ray Kassar perché aveva concluso l'affare con la Namco senza consultarlo. Sembra che Robbins fosse in Giappone in quel periodo per sistemare una faccenda legale con la Namco e pare che la Namco stessa avesse posto l'acquisto dei diritti per «Pac-Man» da parte della Atari, come condizione fondamentale dell'accordo. «Pac-Man» non aveva ancora "decollato", ma quando lo fece, la decisione istintiva di Robbins si dimostrò geniale e «Pac-Man» batté ogni record delle vendite.



E.T.

10

E chi portò «E.T.» alla Atari? Nientemeno che il presidente della Warner Communication, Steve Ross. Era così convinto che «E.T.» possedesse le qualità giuste per diventare un videogioco, che pagò una cifra incredibile a Steven Spielberg (si parla di 21 milioni di dollari!) per acquistarne i diritti. Il disegnatore Warshaw progettò il gioco in quattro mesi e dopo solo tre milioni di cartucce vendute, Atari cominciò a parlare di perdite di milioni e milioni di dollari. In alcuni negozi in America «E.T.» è ora in vendita per non più di 5 dollari.



Howard Warshaw

11

Warshaw ha anche progettato la cartuccia «I predatori dell'arca perduta» e «La vendetta di Yar» che venne presentata come la versione autorizzata del gioco per sale pubbliche, «Star Castle». Particolare curioso: «Yar» non è altro che l'anagramma di Ray (Kassar).

12

Uno dei giochi per sale pubbliche più popolari di Atari era «Tank», che però non riportava il marchio Atari sul mobiletto o sullo schermo. Invece compariva il marchio «Kee Games», che era comunque di proprietà Atari (dal 1973 al 1978). Atari e Kee (da Joe Keenan, partner di Bushnell da lungo tempo) produssero giochi identici per far aumentare il giro di affari di Atari. Per esempio «Spike» (Kee) e «Rebound» (Atari) erano due giochi basati sulla pallavolo che uscirono a distanza di un mese l'uno dall'altro.

13

«Tank» fu disegnato da Steve Bristow, che lavora ancora per l'azienda dopo tanti anni. Recentemente era il responsabile del progetto Ataristel il programma di telecomunicazioni della Atari il cui nome in codice è «Falcon».

14

I nomi in codice sono sempre stati usati alla Atari. Il sistema Vcs era «Stella», il computer 400 «Candy», l'800 «Coleen», il 5200 «Pam». Tutti i nomi erano ispirati da un gruppo di impiegate «ben dotate», eccetto «Stella» che era una marca di biciclette.

15

E poi c'era «Sylvia», il 5200 che non è mai esistito. «Pam», come tutti san-

no era un computer programmato solo per i videogiochi. «Sylvia» doveva essere la risposta di Atari a Intellivision e fu progettato molto prima di «Pam». Ma in seguito sorsero dei problemi perché il 5200 era nato per essere compatibile con il sistema software Vcs, cosa che limitava molto la grafica del nuovo hardware. Alla fine «Sylvia» fece un volo dalla finestra e lasciò il posto a «Pam».



Videogames olografici?

16

«Cosmos», l'esperimento di Atari con l'olografia, era un sistema di gioco a batteria che fu presentato con una conferenza stampa a New York nella primavera 1980. Creato da Al Alcorn, «Cosmos» non fu mai più visto.

17

Alcorn fu il primo ingegnere assunto da Bushnell. Il suo primo progetto fu «Pong». Il secondo fu «Space Race», precursore di «Progger».

18

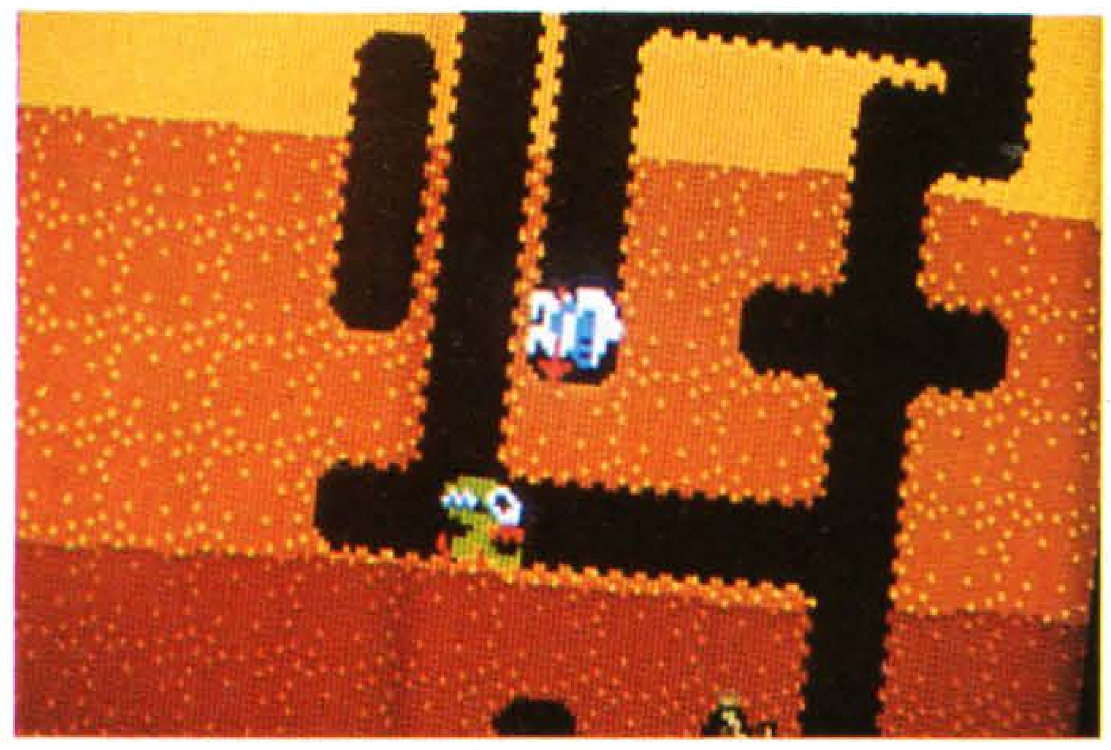
Un altro progetto annunciato fu il comando a distanza Vcs. Essendo senza fili permetteva di giocare a distanza di circa due metri dal televisore senza dover armeggiare in giro alla console. Sparì dal catalogo Atari molto misteriosamente. (Nota: assomigliava molto all'Atari 5200).



Comando a distanza VCS

19

A nessuno all'Atari, al settore giochi a gettone, piacque «Dig Dug», la pri-



Dig Dug

ma importazione giapponese della società, tranne che a Brian McGhie, che adesso lavora alla Starpath. Fu McGhie ad aggiungere il tocco finale a «Dig Dug». Il suo ultimo gioco è «Rabbit Transit».

20

«Quantum» e «Foodlight» non furono progettati da Atari. Erano frutto del lavoro della General Computer Corporation di Cambridge, Massachusets. La Gcc si inserì nell'affare vendendo accessori che acceleravano «Missile Command». Atari trovò un accordo con Gcc per i giochi sopra menzionati.

21

«Tempest» in origine doveva essere una specie di «Space Invaders» in prima persona. Poi Dave Theurere arrivò con l'idea dei tubi sullo schermo. Theurere aveva progettato anche «Missile Comand».

22

Le prime 200 macchine «Asteroids» erano in realtà «Lunar Landers». Atari ci teneva così tanto ad «Asteroids» che tagliò la produzione di «Lunar Landers» — il primo gioco vettoriale di Atari — per inserire nel contenitore «Lunar Landers» i primi duecento «Asteroids».

23

«Asteroids» ha avuto due diverse "incarnazioni" prima di raggiungere il suo spettacolare successo. La prima «Planet Grab» era semplicemente una caccia ai pianeti ed era sufficiente toccarli con la navicella spaziale. La seconda versione «Cosmos» prevedeva la distruzione dei pianeti e la lotta con altre navicelle, tipo «Star Wars». Solo in «Asteroids», che uscì due anni dopo, l'ingegnere di Atari, Lyle Rains, introdusse il concetto delle «pietre cadenti».

24

Molti, all'Atari, ora e in passato, discutono l'affermazione di Rain di essere l'unico progettista di «Asteroids». Si dice che la vera mente di questo gioco sia Ed Logg, autore anche di «Centipede» e «Millepede».

25

Uno dei giochi di Ed Logg che non sono mai stati presentati nelle sale giochi è «Maze Invaders».

26

Ed Rotberg, programmatore di «Battlezone», lasciò Atari dopo essere stato costretto a ridurre il suo gioco preferito a delle rigide regole militari. Con il nome Mk-60, tratto dall'esercito, questo gioco includeva 30 variazioni di gioco, aveva un sistema di manovra molto più agile e proponeva la simulazione di una battaglia di carri armati russi e americani. Fu venduto per 30.000 dollari.

27

Rotberg fondò, insieme ad altri due ingegneri della Atari, Howard Delman e Roger Hector, una società chiamata Videa, che fu acquistata non molto tempo fa da Nolan Bushnell per più di 1 milione di dollari. Il nome fu cambiato in «Sente Tecnologies».

28

Il presidente della Apple Computers, Steve Jobs, iniziò la sua carriera alla Atari. Si dice che andasse in giro a piedi nudi e che li mettesse ben sporchi sulle scrivanie dei dirigenti, parlando in continuazione del suo progetto di andare in India per incontrare un guru. E lo fece, ma prima di lasciare Atari progettò «Breakout».

29

Prima di lasciare Atari, i disegnatori/progettisti Al Miller, David Crane, Larry Kaplan e Bob Whitehead lavoravano sui giochi che più tardi sarebbero divenuti Activision. «Dragster» di Crane era una versione ridotta del gioco a gettone di Atari «Drag Race» e «Kaboom» di Kaplan si basava sull'originale Atari «Avalanche».

30

Warren Robinett, stanco della politica di Atari che non garantiva ai progettisti i diritti d'autore sui giochi, decise di firmare il suo gioco «Adventure» in una parte segreta del programma. Non ne fece parola nemmeno con i colleghi per paura che la cosa gli causasse dei problemi. Finché un ragazzo di 12 anni a Salt Lake City non scoprì l'angolo segreto in cui era scritto: creato da Warren Robinett. Con sua grande sorpresa, Robinett non ebbe alcun rimprovero da Atari. Anche lui lasciò l'azienda poco dopo.



Young & Rubicam
Wow! Ora sì divertirti!
hit Atari sono anche per il
ATARI®
A Warner Communications Company
Commodore 64, Vic 20, Texas Instruments, TI, 99/4A, Apple, IBM e Colecovision sono marchi di proprietà rispettivamente delle società Commodore Electronics Ltd., Texas Instruments, Apple Computer Inc., IBM Corp. e Coleco Industries Inc.
I prodotti Atarisoft sono fabbricati da Atari per essere utilizzati con gli apparecchi contraddistinti dai marchi di cui sopra e non sono fabbricati, sponsorizzati, autorizzati od approvati dai produttori di tali apparecchi.
PAC-MAN
e i nomi dei relativi personaggi sono marchi della Bally Midway Mlg. Co., concessi in sub-licenza alla Atari dalla Namco America Inc..

NEL PARADISO TERRESTRE DEI COMPUTER

ADAM

UN HOME COMPUTER CHE VUOLE ESSERE IL NUMERO UNO

Adam ha avuto l'anno scorso al Consumer Electronics Show lo stesso effetto di un'esplosione atomica, la cui nuvola, a forma di fungo, ha oscurato tutti gli altri modelli hardware e software in esposizione. Negli ultimi sei mesi, caratterizzati da grande battage pubblicitario, ha avuto dozzine di recensioni entusiastiche. Ora che il sistema è finalmente uscito negli Usa, si annuncia il prossimo arrivo in Italia.

SEGUE





Il nuovissimo home computer della CBS Colecovision: Adam. Una delle novità tecniche più rilevanti di questo sistema è il Data Pack digitale con capacità di 500K che corregge e memorizza dati 10-15 volte più velocemente di un normale lettore di cassette.

FOTOGRAFIA DI WALTER WICK

Si parla del progenitore di una nuova generazione di home computer, di una vera e propria era nel mondo dei calcolatori domestici; staremo a vedere.

Certamente il «pezzo forte» della «famiglia Adam» è Module 3, la cui caratteristica principale è quella di avvicinare il grande pubblico al «computerese», il modo di esprimersi del computer, grazie al suo SmartBasic, versione semplificata del popolare linguaggio. SmartBasic permette di imparare in modo estremamente facile e veloce come usare un computer e divertirsi nello stesso tempo.

Una volta impostato il programma, è sufficiente immagazzinarlo nel Digital Data Pack, di cui la macchina dispone, per richiamarlo in qualsiasi momento senza l'aggiunta di alcuna periferica.



Basta poi premere un tasto e Adam Module 3 si trasforma in un agile word processor e la tastiera in una sofisticatissima macchina da scrivere. Cambiare parole, riscrivere, cancellare non è più un problema. Si possono confrontare due paragrafi, scegliere il migliore. Come una perfetta segretaria Adam chiederà «sei sicuro?» prima di cancellare.

Premendo un altro tasto Adam può ancora produrre un documento perfettamente dattiloscritto. «Insert», «delete», «move», «search» sono operazioni elementari per Adam che è addirittura in grado di modificare interi documenti, di cambiare i margini; il tutto sotto la guida di un semplice messaggio che appare sullo schermo.

Adam è da troppo poco tempo sul mercato, per poter stabilire con precisione a quali altre fonti può attingere. Questo perché le maggiori case produttrici di software non investono il tempo dei loro programmatori scrivendo o «traducendo» programmi per nuovi computer finché non ne sono stati venduti un numero sufficiente per costituire un mercato di una certa consistenza (persino il Commodore 64, che ora è uno degli home più venduti, il primo anno di vendite ha avuto a disposizione una scarsa varietà di programmi); dunque c'è solo da attendere. Se ad esempio, come sembra sia possibile, Adam può utilizzare i programmi Applesoft, vuol dire che può usufruire di uno dei sotfware più ricchi in circolazione. Nella composizione dei testi va altresì tenuto presente che lo schermo «sopporta» solo 36 caratteri per linea (una normale macchina da scrivere portatile arriva fino a 80) e quindi bisogna fare un po' di equilibrismi.

Decisamente bello è il design della «macchina»: robusta la struttura di fondo, funzionali le linee che la compongono, molto evidenziata la tastiera. A nostro avviso Adam è il classico computer di «passaggio»; appartiene cioè a quella categoria di calcolatori che segnano il passaggio da una fase puramente di divertimento e di primo, cauto approccio ai «misteri» dell'informatica a una fase più professionale, di utilizzo del computer per motivi di lavoro: l'adolescenza appartiene anche al mondo dei microprocessori.

Altro punto forte di Adam è la stampante di grande qualità. In teoria stampa 10 caratteri al secondo (circa cinque minuti per una pagina con spaziatura I). Altri particolari interessanti sono le margherite «intercambiabili» per ottenere caratteri diversi, un nastro riavvolgibile, una cartuccia di inchiostro di 9,5 pollici che si adatta a fogli singoli o al formato fisarmonica.

«Adam è un word processor che gioca a Donkey Kong»: ecco uno degli slogan con cui è stato lanciato. Ha infatti la possibilità di inserire tutti i giochi ColecoVision ed è fornito di due comandi e di un gioco «Buck Rogers Planet of Zoom». Chi possiede già la console originale può collegarla ad un Adam modificato ed avere un sistema equivalente. Inoltre la Coleco ha un'opzione per costruire un lettore di videogiochi da inserire come periferica e che permetterà di godere di tutte le suggestioni legate ai giochi tridimensionali. Ovviamente l'Adam è in grado di offrire una grafica ad alta definizione e, per quel che riguarda i games, strategie estremamente complesse.

Per saperne di più su Adam abbiamo chiesto alla redazione americana di inviarci un «rapportino» sul nuovo home computer. La risposta non si è fatta attendere ed è così riassumibile.

La novità tecnica più sensazionale dell'Adam è un Data Pack digitale con capacità di 500K che corregge e memorizza dati 10-15 volte più velocemente di un lettore di cassette; la complessità di questa tecnologia ha contribuito non poco ad alcuni ritardi di produzione per cui all'Adam manca un effettivo rodaggio sul mercato. La memoria RAM (è la memoria che serve per lavorare, una specie di lavagna che viene cancellata ogni volta) è di 80K: tuttavia 16K sono dedicati a un video display e parte dei 64K restanti deve essere usata per il funzionamento del linguaggio Basic. Un computer si giudica soprattutto dal software che ha a disposizione.

Per concludere, pubblichiamo qui sotto una tabella riassuntiva delle caratteristiche tecniche di Adam Module 3:



280A 8 bit CPU microprocessore più altri tre MC 6801;
24K word processor ROM 8K di sistema operativa ROM standard;
risoluzione di 256H × 192V;
display di 36 colonne × 24 linee;
3 canali di suono che coprono 5-ottave;
connettore per 13 periferiche addizionali.

Nelle foto, due schermi della cassetta *Buck Rogers Planet of Zoom*, il gioco spaziale realizzato per Adam Module 3.

PROVACI SUBITO!

3 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

Una delle caratteristiche più significative del fenomeno Informatica è la continua evoluzione dei linguaggi di programmazione che ha come caratteristica, da una parte, la nascita di nuovi linguaggi sempre più adatti a particolari applicazioni, e, dall'altra, la creazione dei «dialetti» dei linguaggi più comuni; questi meccanismi sono molto simili a quelli che governano la lingua parlata e in particolare il secondo nasce dall'esigenza di dotare ogni computer di strumenti di programmazione il più possibile conosciuti (come il BASIC), cercando però di sfruttare al massimo le caratteristiche della macchina stessa.

La nostra rivista, per cercare di illustrare concretamente uno dei concetti che sta alla base della programmazione, di ogni programmazione, vuole offrire un esempio di un piccolo programma-gioco, chiamato «Il gioco delle biglie», scritto in 3 dialetti BASIC: APPLESOFT BASIC, SPECTRUM BASIC e VIC 20 BASIC per fare vedere analogie e differenze fra i vari BASIC. Va notato che il più diverso, strutturalmente è lo SPECTRUM BASIC, in quanto non è dotato delle classiche funzioni per la manipolazione di stringhe LEFT, MID e RIGHT ma fornisce in alternativa un'unica funzione (n1 TO n2) dalla notazione molto particolare ma altamente esplicativa.

Un'altra differenza che caratterizza lo SPECTRUM BASIC da quello degli altri due computer è la sua estrema rigidità di programmazione che però consente all'Editor (è il «programma» che permette di scrivere i programmi) di verificare la correttezza di ogni frase nel momento in cui la frase stessa viene battuta nel computer; questa rigidità appare per esempio in comandi come 10 LET a=3 oppure 10 FOR i=1 TO 10: NEXT i che negli altri BASIC possono essere indicati così: 10 a=3 10 FOR i=1 TO 10: NEXT.

L'importante è però capire queste differenze per poter essere in grado di copiare programmi scritti in qualsiasi BASIC e trovare gli errori (ortografici e non) che spesso accompagnano i listati. Anche il copiare un programma da una rivista deve risultare un gesto creativo e non semplicemente un passivo esercizio di battitura. Va notato che questo programma è molto semplice ed è stato scritto in maniera molto generale, senza quindi sfruttare, ove possibile, le strutture particolari fornite dai diversi BASIC; questo perché un listato non dovrebbe mai fare riferimento ad un computer in particolare, ma dovrebbe essere un veicolo informativo per comunicare idee. È un piccolo sforzo che vi chiediamo, ma questa è anche l'unica maniera per incominciare a «padroneggiare» seriamente il computer.

«Il gioco delle biglie» è un solitario giocato con un board composto da una linea con 9 buche (numerate da 1 a 9). Nella posizione di partenza si dispongono 4 biglie bianche (indicate con «0») sulla sinistra e 4 biglie nere (indicate con «▣») sulla destra. Al centro del board rimane una buca (indicato con «.») che separa i due gruppi. Lo scopo del gioco è di riuscire a invertire l'ordine delle biglie sul board, cioè passare tutte le biglie bianche a destra e quelle nere a sinistra. Le mosse consentite sono: spostare una biglia nella buca adiacente, se questa è libera (per esempio 4,5 in partenza si può fare 4,5 o 6,5) oppure spostare sempre una biglia in una buca ma soltanto una biglia (per esempio, in partenza si può muovere in questi modi 3,5 o 7,5).

IL GIOCO DELLE BIGLIE

VERSIONE PER VIC 20

```
5 REM VERSIONE PER VIC 20
10 PRINT " IL GIOCO DELLE BIGLIE"
20 PRINT : PRINT
30 DIM Q(9,1)
40 PRINT
50 PRINT "1 2 3 4 5 6 7 8 9"
60 PRINT
70 S = 0
80 FOR X = 1 TO 4
90 Q(X,1) = 1
100 NEXT
110 Q(5,1) = 0
120 FOR X = 6 TO 9
130 Q(X,1) = 2
140 NEXT
150 A$ = ".O@"
160 FOR X = 1 TO 9
170 PRINT MID$(A$,Q(X,1)+1,1);
180 PRINT " ";
190 NEXT
200 S = S+1
210 PRINT "     MOSSA";
220 INPUT M,M1
230 IF M<= 9 AND M>= 1 AND M1<= 9 AND M1>= 1 THEN 260
240 PRINT " MOSSA ILLEGALE!!!"
250 GOTO 210
260 REM CONTROLLA CHE LA MOSSA SIA VALIDA
270 IF M+1 = M1 OR M-1 = M1 THEN 370
280 REM QUI SI CONTROLLANO I SALTI
290 IF M = 9 THEN 330
300 IF M = 1 THEN 350
310 IF Q(M+1,1) = 0 OR Q(M-1,1) = 0 THEN 240
320 GOTO 360
330 IF Q(M-1,1) = 0 THEN 240
340 GOTO 360
350 IF Q(M+1,1) = 0 THEN 240
360 IF M+2<>M1 AND M-2<>M1 THEN 240
370 IF Q(M,1)<> 0 THEN 400
380 PRINT "NON C'E' NIENTE NELLO SPAZIO";M
390 GOTO 210
400 IF Q(M1,1) = 0 THEN 430
410 PRINT "LO SPAZIO";M1;"E' OCCUPATO"
420 GOTO 210
430 Q(M1,1) = Q(M,1)
440 Q(M,1) = 0
450 X9 = Q(1,1) + Q(2,1) + Q(3,1) + Q(4,1)
460 Y9 = Q(6,1) + Q(7,1) + Q(8,1) + Q(9,1)
470 IF X9 = 8 AND Y9 = 4 THEN 490
480 GOTO 160
490 PRINT "HAI VINTO!!!"
500 PRINT "HAI FINITO IL GIOCO IN ";S;" MOSSE"
510 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA (SI/NO)"
520 INPUT A$
530 IF LEFT$(A$,1) = "S" THEN 70
540 END
```

VERSIONE PER SPECTRUM

```
5  REM VERSIONE PER SPECTRUM
10 PRINT "IL GIOCO DELLE BIGLIE "
20 PRINT : PRINT
30 DIM Q(9,1)
40 PRINT
50 PRINT "1  2  3  4  5  6  7  8  9"
60 PRINT
70 LET S=0
80 FOR X=1 TO 4
90 LET Q(X,1) = 1
100 NEXT X
110 LET Q(5,1) = 0
120 FOR X=6 TO 9
130 LET Q(X,1) = 2
140 NEXT X
150 LET A$ = ".O@"
160 FOR X=1 TO 9
170   PRINT A$(Q(X,1)+1 TO Q(X,1)+1);
180   PRINT "  ";
190 NEXT X
200 LET S = S + 1
210 PRINT "   MOSSA ";
220 INPUT M,M1
230 IF M <= 9 AND M >= 1 AND M1 <= 9 AND M1 >= 1 THEN GO TO 260
240 PRINT "MOSSA ILLEGALE !!!"
250 GO TO 210
260 REM  controlla che la mossa sia valida
270 IF M+1=M1 OR M-1=M1 THEN GO TO 370
280 REM qui si controllano i salti
290 IF M = 9 THEN GO TO 330
300 IF M = 1 THEN GO TO 350
310 IF Q(M+1,1)=0 OR Q(M-1,1)=0 THEN GO TO 240
320 GO TO 360
330 IF Q(M-1,1) = 0 THEN GO TO 240
340 GO TO 360
350 IF Q(M+1,1) = 0 THEN GO TO 240
360 IF M+2 <> M1 AND M-2 <> M1 THEN GO TO 240
370 IF Q(M,1) <> 0 THEN GO TO 400
380 PRINT "NON C'E' NIENTE NELLO SPAZIO ";M
390 GO TO 210
400 IF Q(M1,1) = 0 THEN GO TO 430
410 PRINT "LO SPAZIO ";M1;" E' OCCUPATO"
420 GO TO 210
430 LET Q(M1,1) = Q(M,1)
440 LET Q(M,1) = 0
450 LET X9 = Q(1,1) + Q(2,1) + Q(3,1) + Q(4,1)
460 LET Y9 = Q(6,1) + Q(7,1) + Q(8,1) + Q(9,1)
470 IF X9 = 8 AND Y9 = 4 THEN GO TO 490
480 GO TO 160
490 PRINT "HAI VINTO !!! "
500 PRINT "HAI FINITO IL GIOCO IN ";S;" MOSSE "
510 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA (SI/NO) "
520 INPUT A$
530 IF A$(1 TO 1) = "S" THEN GO TO 70
540 END
```

VERSIONE PER APPLE II

```
5  REM VERSIONE PER APPLE II
10 PRINT "IL GIOCO DELLE BIGLIE "
20 PRINT : PRINT
30 DIM Q(9,1)
40 PRINT
50 PRINT "1  2  3  4  5  6  7  8  9"
60 PRINT
70 S=0
80 FOR X=1 TO 4
90   Q(X,1) = 1
100 NEXT
110 Q(5,1) = 0
120 FOR X=6 TO 9
130   Q(X,1) = 2
140 NEXT
150 A$ = ".O@"
160 FOR X=1 TO 9
170   PRINT MID$(A$,Q(X,1)+1,1);
180   PRINT "  ";
190 NEXT
200 S = S + 1
210 PRINT "   MOSSA ";
220 INPUT M,M1
230 IF M <= 9 AND M >= 1 AND M1 <= 9 AND M1 >= 1 THEN 260
240 PRINT "MOSSA ILLEGALE !!!"
250 GOTO 210
260 REM  controlla che la mossa sia valida
270 IF M+1 = M1 OR M-1=M1 THEN 370
280 REM qui si controllano i salti
290 IF M = 9 THEN 330
300 IF M = 1 THEN 350
310 IF Q(M+1,1) = 0 OR Q(M-1,1) = 0 THEN 240
320 GOTO 360
330 IF Q(M-1,1) = 0 THEN 240
340 GOTO 360
350 IF Q(M+1,1) = 0 THEN 240
360 IF M+2 <> M1 AND M-2 <> M1 THEN 240
370 IF Q(M,1) <> 0 THEN 400
380 PRINT "NON C'E' NIENTE NELLO SPAZIO ";M
390 GOTO 210
400 IF Q(M1,1) = 0 THEN 430
410 PRINT "LO SPAZIO ";M1;" E' OCCUPATO"
420 GOTO 210
430 Q(M1,1) = Q(M,1)
440 Q(M,1) = 0
450 X9 = Q(1,1) + Q(2,1) + Q(3,1) + Q(4,1)
460 Y9 = Q(6,1) + Q(7,1) + Q(8,1) + Q(9,1)
470 IF X9 = 8 AND Y9 = 4 THEN 490
480 GOTO 160
490 PRINT "HAI VINTO !!! "
500 PRINT "HAI FINITO IL GIOCO IN ";S;" MOSSE "
510 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA (SI/NO) "
520 INPUT A$
530 IF LEFT$(A$,1) = "S" THEN 70
540 END
```

FURTO DI CILIEGE

Ecco un programma veramente semplice per il SINCLAIR SPECTRUM a 16 K, ideato dal quattordicenne Barry Webber e pubblicato sulla rivista inglese *Sinclair User*.
Il giocatore deve cercare di guadagnare il maggior numero di punti colpendo le ciliege che sono sull'albero. È previsto un punteggio extra se si riesce ad attraversare «indenni» il recinto della fattoria segnalata nel listato.
I più esperti noteranno che il programma presenta qualche ripetizione, ma prima di emettere giudizi troppo severi è bene tener presente l'età dell'autore.

```
1     BRIGHT 0
2     FOR f=1 TO 2 : BEEP .3,1 : BEEP .4,10 : BEEP .15,12 :
      BEEP .12,10 : BEEP .12,8 : BEEP .3,10 : BEEP .15,12 :
      BEEP .12,10 : BEEP .12,8 : BEEP .12,10 : BEEP .12,8 :
      BEEP .15,6  : BEEP .4,1  : BEEP .5,8  : NEXT f
3     FOR n=1 TO 3 : FOR f=30 TO 40 STEP 2 : BEEP .01,f : NEXT f :
      NEXT n
4     BORDER 0 : PAPER 0  : INK 7 : CLS
5     LET vc=5  : LET h1=0
6     PRINT AT 0,13; INK 2;"CILIEGIA" : PRINT AT 4,6; INK 2;"c";
      INK 6;".........."; INK 5;"20 PUNTI"
7     PRINT AT 6,6; INK 4;"a"; INK 6;"......";
      INK 5;"PUNTO MISTERIOSO"
8     PRINT  AT  8,0;  "L'uomo in alto sullo schermo  viene  mosso
      usando i tasti 5 e 8. Quando e' in linea con una ciliegia,
      premi  7"''"Lo  scopo e' di fare  piu'  punti  possibili.  Lo
      schermo  cambiera'  colore  dopo 500  punti.  come  il  gioco
      progredisce,  avrai  bisogno di piu' punti per raggiungere il
      prossimo ROUND"
9     PRINT AT 20,7; FLASH 1; "QUALSIASI TASTO PER CONTINUARE"
20    PAUSE 0 : BEEP .2 ,6 : BEEP .2,12
23    FOR f=USR "a" TO USR"e"+7 : READ x : POKE f,x : NEXT f
24    DATA 255,255,195,219,219,195,255,255
25    DATA 60,126,255,255,255,255,126,60
26    DATA 16,8,24,116,119,119,7,0
27    DATA 24,60,24,255,24,24,36,66
28    DATA 24,60,24,60,90,153,36,66
30    LET a$="a a a a a a a a a a a a a a a a"
34    LET fh=60
35    LET aa=4  : LET bb=6  : LET cc=13
36    LET dd=0  : LET zz=0
37    LET sc=0  : LET s=0
39    LET r=1
40    LET rs=60
41    FOR h=1 TO vc : CLS
42    FOR f=3 TO 17 STEP 4  : BEEP .01,f+10 : PRINT INK aa;
      BRIGHT 1; AT f,0; a$ : PRINT INK bb; BRIGHT 1; AT f+2,1;a$ :
      NEXT f
44    FOR f=1 TO cc
45    LET ee=INT(RND*31)+1 : PRINT AT 19,ee; INK 2;"c" : NEXT f
49    GO SUB 9500
50    LET a=1  : LET b=d+1
55    LET g=INT(RND*2)+1
80    IF b < 1 THEN LET b=0
81    IF b > 30 THEN LET b=31
82    PRINT AT a,b; "b"
```

```
83   IF sc+s >= 500 AND dd=0 THEN FOR f=1 TO 5 : FOR p=40 TO 30
     STEP -1 : BEEP .01,p : NEXT p  : NEXT f : PRINT AT 21,0;
     "PUNTEGGIO = "; FLASH 1; " 500" : FOR f=1 TO 10 :
     BEEP .1,-5 : BEEP .1,-10 : NEXT f : PRINT AT 21,0;" PUNTEGGIO
     = 500 " : LET aa=3  : LET bb=5 : LET cc=8 : LET dd=1 :
     LET fh=65  : LET vc=4
84   IF sc+s >= 1000 AND zz = 0 THEN FOR i=1 TO 2 :  FOR f=1 TO 10
     : BEEP .05,f : BEEP .01,-f  : NEXT f : NEXT i : BEEP .8,-10
     : LET fh=70 :  LET zz=1
85   BEEP .06,-10 : PRINT AT a,b;" ": BEEP .06,-20
89   IF ATTR(a+2,b)=2 THEN RESTORE 9516 :  FOR f=1 TO 4 : READ j,k
     : BEEP j,k : NEXT f : GO SUB 5000
90   LET a=a+1 : IF SCREEN$(a+1,b) = "" THEN GO SUB 9000
91   PRINT AT 21,0; "PUNTEGGIO = "; s+sc
99   IF a > 18 THEN GO TO 101
100  GO TO 80
101  FOR f=40 TO 30 STEP -1 : BEEP .01,f  : NEXT f : NEXT h
103  IF sc+s >= rs THEN GO TO 5100
110  CLS
111  BRIGHT 1
112  BEEP .5,4 : BEEP .5,4  : BEEP .5,4 : BEEP .8,0
120  PRINT AT 2,0; INK 6; BRIGHT 0; FLASH 1;"IL TUO PUNTEGGIO = "
140  INK 4 : PRINT AT 7,10; sc; "PER CILIEGE": PRINT AT 8,9;"+ ";
     s;"PER I QUADRATI"
150  PRINT AT 9,10;"---------------" : PRINT AT 10,10;s+sc;" =
     TOTALE": INK 6 :  PRINT AT 14,0;"    AVEVI BISOGNO DI ";rs;
     " PUNTI PER RAGGIUNGERE ":  PRINT AT 16,8;" IL ROUND numero
      '";r+1;"'"
164  IF s+sc > hi THEN LET hi=s+sc
165  INK 4; PRINT AT 19,5;"IL PUNTEGGIO MIGLIORE DI OGGI ";hi
169  INPUT INK 6; "PREMI <ENTER> PER GIOCARE ANCORA";z$
171  BEEP .1,-10 : INK 7 : BRIGHT 0
172  GO TO 30
5000 FOR  f=1 TO 20 :  PRINT AT 21,0;"PUNTEGGIO =  ";s+sc  :  LET
     sc=sc+1 : BEEP .07,f+20 : NEXT f : RETURN
5100 LET r=r+1 : LET rs=rs+fh : PRINT AT 21,10;" ROUND "; FLASH 1;
     r  :  BEEP 1,-20 :  BEEP 1,-25 :  PRINT AT 21,10;" NUMERO  DA
     COLPIRE = "; FLASH 1;rs : BEEP 1,-20 : BEEP 1,-25 : PRINT AT
     21,10;"                    ": GO TO 41
9000 IF g=1 THEN LET b=b-1
9001 IF g=2 THEN LET b=b+1
9002 BEEP .05,40
9003 LET g=INT(RND*2)+1
9004 IF INT(RND*10) = 5 THEN LET s=s+1 : BEEP .2,40 : BEEP .2,50 :
     BEEP .2,40
9005 RETURN
9500 LET d=15
9502 PRINT AT 21,0;"PUNTEGGIO = ";s+sc
9503 PRINT AT 0,d; INK 6; BRIGHT 1;" d ": LET d=d+(INKEY$="8" AND
     d < 30) - (INKEY$="5" AND d>1)
9510 IF  INKEY$="7" THEN PRINT AT 0,d;  INK  6;"e":  BEEP.1,30  :
     RETURN
9515 GO TO 9503
9516 DATA .5,10,.5,20,.5,15,1,20
9999 SAVE "CILIEGIA" LINE 1
```

LOTTA TRA CELLULE

Questo gioco per il VIC 20 è una delle più famose simulazioni al computer e descrive l'evoluzione di una colonia di cellule creata dall'utente; questa evoluzione (nascita, vita e morte) segue tre regole stabilite dall'inventore del programma, l'americano John Conway.

1. Se una cellula è circondata da meno di 2 cellule, morirà di solitudine.
2. Se una cellula ha 2 o 3 «vicini» sopravviverà alla prossima generazione.
3. Se una cellula ha 4 o più «vicini», morirà per sovrappopolazione.

Il mosaico di cellule viene introdotto all'inizio del gioco (per ogni cellula che si vuole collocare, si introducono riga e colonna) e per iniziare il processo, si batte «0» alla nuova richiesta di «RIGA»; si può anche modificare l'evoluzione della colonna usando i seguenti tre tasti:

F1: ferma momentaneamente l'evoluzione
F3: uccide tutte le cellule e rinizia il gioco
F5: ricomincia il gioco, ma con il mosaico iniziale.

```
0 REM LOTTA TRA CELLULE
100 POKE 36879,93 : PRINT "█";
110 DIM M(1,10,10)
120 G = 0
130 GOSUB 250
140 INPUT"█ RIGA: ";X :IF X=0 THEN 180
150 IF X<1 OR X>9 THEN 140
160 INPUT "█ COLONNA: ";Y :IF Y<1 OR Y>9 THEN 160
170 M(1,X,Y) = ABS(M(1,X,Y)-1) : GOTO 130
180 FOR Y= 1 TO 9:FORX=1TO9:C=M(0,X-1,Y-1)+M(0,X-1,Y)+
M(0,X-1,Y+1)+M(0,X,Y-1)+M(0,X,Y+1)
190 C = C+M(0,X+1,Y-1) + M(0,X+1,Y) + M(0,X+1,Y+1)
200 IF C=3 THEN M(1,X,Y) = 1
210 IF C<2 OR C>3THEN M(1,X,Y) = 0
220 NEXT : NEXT
230 G = G+1 : GOSUB 250 : GOTO 180
240 END
250 IF G<2 THEN PRINT "█";
260 PRINT "█ GIOCO DELLA VITA  █"
270 IF G>0 THEN PRINT "   GENERAZIONE : █"G
280 PRINT "      123456789█"
290 FOR Y = 1 TO 9 : X$="  " + RIGHT$(STR$(Y),1) +"█" : PRINTX$;
300 FOR X = 1 TO 9 : IF M(1,X,Y) = 1 THEN PRINT"  " ; : GOTO 320
310 PRINT "  ";
320 M(0,X,Y) = M(1,X,Y) : NEXT : PRINTX$ : NEXT
330 PRINT"     123456789█"
340 C = PEEK(197) : IF P<>64 THEN 360
350 RETURN
360 POKE 198,0 : IF C =39 THEN 340
370 IF C=47 THEN RUN
380 IF C=55 THEN 120
390 GOTO 350
```

COME OTTENERE I SIMBOLI DEL VIC 20

SIMBOLI	TASTI
▒	commodore *
▁	COMMODORE @
▒	COMMODORE +
▒	COMMODORE -
▒	COMMODORE £
└	COMMODORE Z
┘	COMMODORE X
▝	COMMODORE C
▖	COMMODORE V
▚	COMMODORE B
▕	COMMODORE N
▏	COMMODORE M
┌	COMMODORE A
┐	COMMODORE S
▗	COMMODORE D
▘	COMMODORE F
▏	COMMODORE G
▏	COMMODORE H
▎	COMMODORE J
▍	COMMODORE K
▌	COMMODORE L
├	COMMODORE Q
┤	COMMODORE W
┴	COMMODORE E
┬	COMMODORE R
▔	COMMODORE T
▔	COMMODORE Y
▀	COMMODORE U
▀	COMMODORE I
▃	COMMODORE O
▂	COMMODORE P

SIMBOLI	TASTI
┼	SHIFT +
—	SHIFT *
◤	SHIFT £
↑	FRECCIA SU
←	FRECCIA SINISTRA
π	SHIFT FRECCIA SU
│	SHIFT -
┘	SHIFT @
♠	SHIFT Z
♣	SHIFT X
—	SHIFT C
╳	SHIFT V
│	SHIFT B
╱	SHIFT N
╲	SHIFT M
♠	SHIFT A
♥	SHIFT S
—	SHIFT D
—	SHIFT F
│	SHIFT G
│	SHIFT H
╮	SHIFT J
╯	SHIFT K
└	SHIFT L
●	SHIFT Q
○	SHIFT W
—	SHIFT E
—	SHIFT R
│	SHIFT T
│	SHIFT Y
╰	SHIFT U
╮	SHIFT I
┌	SHIFT O
┐	SHIFT P

CARATTERI MAIUSCOLI

SIMBOLI	TASTI
"♥"	CLR
"▓"	CRSR DOWN
"▒"	CRSR UP
"▐"	CRSR RIGHT
"▌"	CRSR LEFT
"▓"	CTRL 1
"▓"	CTRL 2
"▓"	CTRL 3
"▓"	CTRL 4
"▓"	CTRL 5
"▓"	CTRL 6
"▓"	CTRL 7
"▓"	CTRL 8
"▓"	CTRL 9
"▓"	CTRL 0



E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo tutti i nostri lettori a partecipare a questa straordinaria e stimolante iniziativa. Non hai mai pensato a creare da solo un programma-gioco per il tuo home computer e strabiliare così i tuoi amici? Noi te ne offriamo l'occasione e se sarai davvero bravo guadagnerai anche un premio.

IL DIPLOMA DI «M.C. PROGRAMMER»

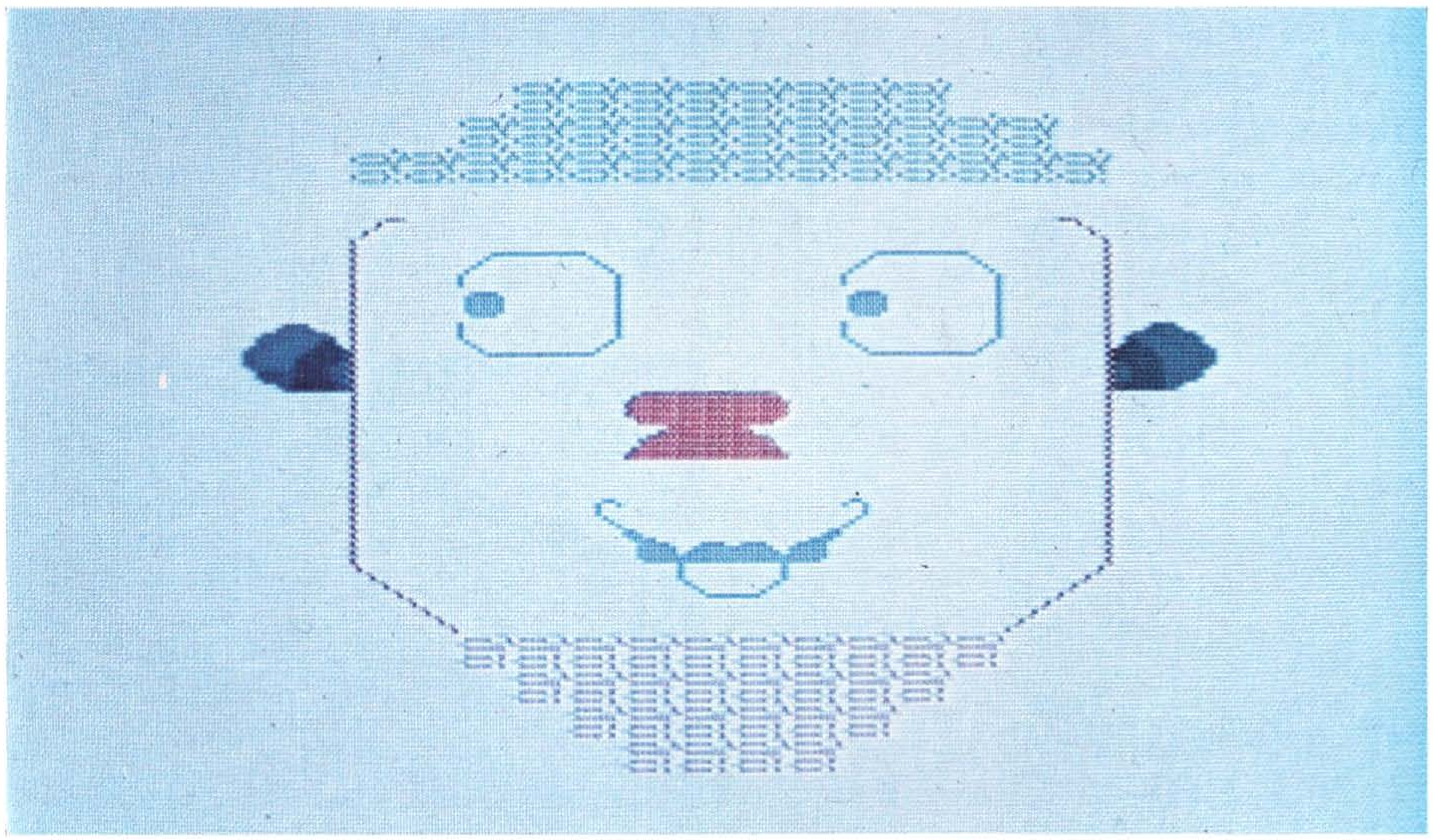
Inviaci il tuo programma seguendo le regole elencate qui a fianco e, se tutto funzionerà correttamente, riceverai un ambito riconoscimento: il diploma di «Master control programmer» rilasciato dal comitato di esperti che fa capo alla nostra redazione. È un prestigioso documento che attesta le tue ottime qualità di programmatore e che potrai incorniciare ed esibire con orgoglio.

REGOLE PER PARTECIPARE

- Il programma è a soggetto libero e deve essere stampato su carta.
- Illistato deve iniziare con un REM che indichi il titolo del gioco, nome, indirizzo e numero telefonico dell'autore.
- È necessario precisare per quale home computer è stato sviluppato il programma.
- L'elaborato deve essere accompagnato da una lettera nella quale sono descritte brevemente le principali caratteristiche del programma e il suo funzionamento.
- I programmi devono essere inviati in busta chiusa: COMPUTER GAMES - Via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.
- Gli autori si assumono ogni responsabilità circa la originalità e la proprietà degli elaborati inviati.

GIRA e GIOCA

RASSEGNA INTERNAZIONALE DEI COMPUTER GAMES



HOME BABY SITTER

Il programma *Home Baby Sitter* è un gioco educativo, studiato apposta per avviare i bambini delle classi elementari alla conoscenza e ai «misteri» del calcolatore: un gioco, perciò, tutto basato sulle possibilità grafiche e sonore del Vic. Il primo impatto deve essere gradevole, particolarmente allettante; sta poi alla voglia dei ragazzi e alla presenza discreta dei genitori, la possibilità di sfruttare le potenzialità e le funzioni del programma. Inserita la cassetta, appare subito, come in tutti i programmi che si rispettino, il «menù», la lista di ciò che si può «consumare», che però ha la caratteristica di essere a colori, animato e accompagnato da una colonna sonora. Per mezzo dei tasti funzione, si possono scegliere le tre principali possibilità di esecuzione del programma: scrivere, disegnare e, come si diceva una volta, far di conto. Se si sceglie di giocare con l'alfabeto sullo schermo appaiono, al ritmo di una canzoncina, dei piccoli cubi con impresse le lettere. Dopo la musica, il Vic chiede al bambino di ripetere la sequenza. Ogni tasto premuto correttamente viene premiato con una nota della canzoncina precedentemente ascoltata, in modo tale che il bambino, anche dopo alcuni tentativi andati a vuoto, riesca a far suonare al computer il motivetto. Naturalmente, con il motivetto si imparano le lettere dell'alfabeto.

L'opzione con i numeri è graduabile in diversi livelli di difficoltà, a seconda dell'età e delle capacità del programmatore baby. Lo schermo si affolla come una piccola aia di una fattoria: ochette, pupazzi, e altre bestioline. A questo punto il calcolatore comincia a interrogare il suo giovane «guidatore»: sulle presenze in campo. In caso di risposta esatta appare una faccina sorridente (il ritratto di Mike Bongiorno da bambino?) e viene suonata una musichetta allegra. In caso di errore, invece, appare un volto rabbuiato e il Vic diligentemente chiede al bambino di ritentare e di contare con maggior precisione. In caso di nuovo errore il programma riconta le figure, una per una, mostrandole al bambino e segnando un punto di demerito. Alla fine della serie, se il risultato è stato soddisfacente, compare di nuovo la faccia contenta.

Nell'ultima parte del programma, il Vic propone un volto buffo; tramite i tasti di funzione (che si impara ad usare in pochi secondi) si può continuamente modificare il volto proposto dal computer. Ora si cambiano gli occhi, ora la bocca, ora il naso, ora i colori dei denti: proprio come si fa con gli identikit veri. Ogni più piccola variante determina dei cambiamenti insospettati, ogni diversa colorazione muta le fisionomie dei volti in un modo incredibile. Ovviamente le combinazioni possibili sono moltissime e il bambino può sbizzarrirsi in una lunghissima galleria di ritratti.

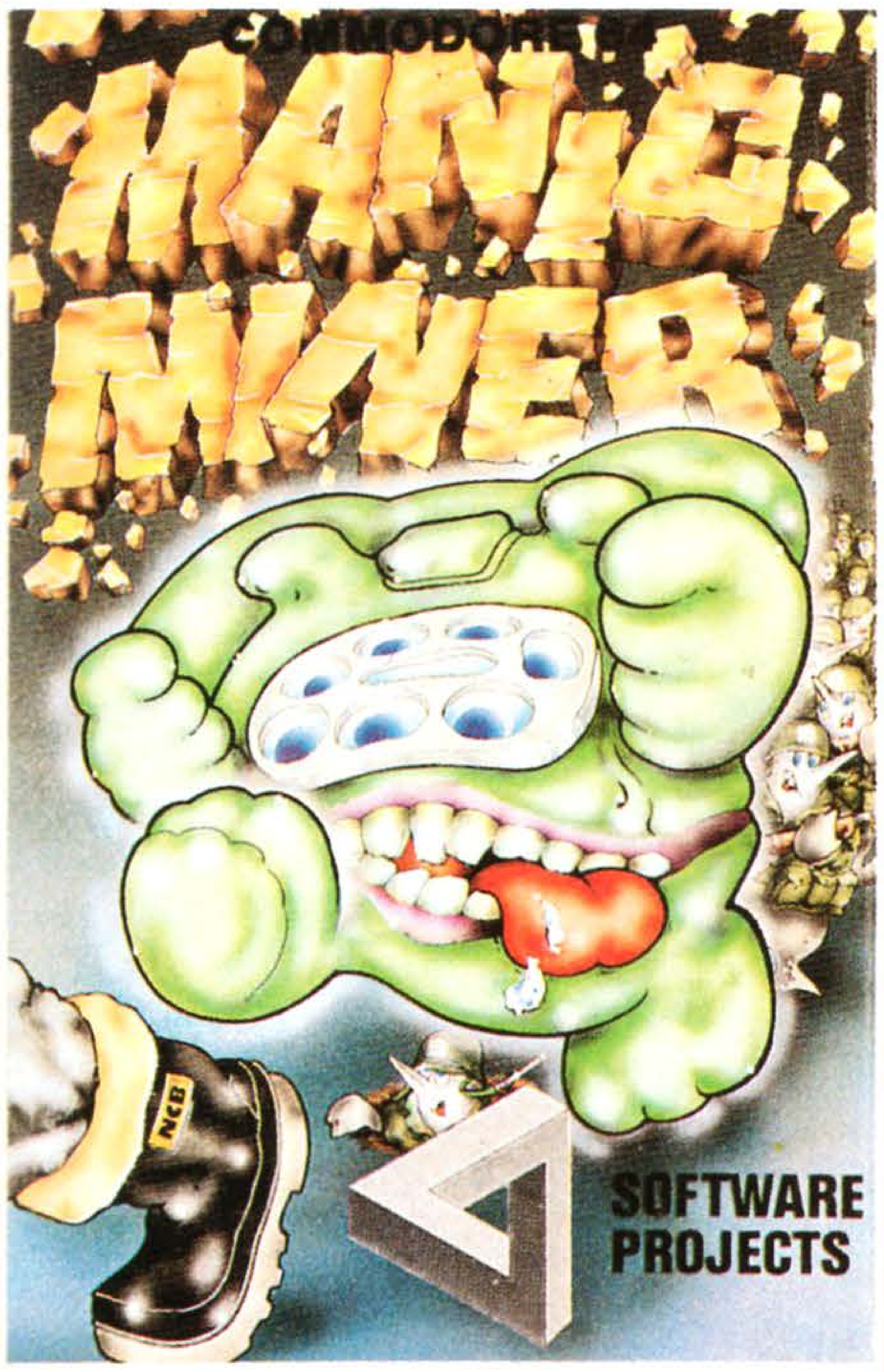
Come si può facilmente intuire, questo programma è apprezzabile, più per la funzione propedeutica che svolge (avvicina il bambino al mondo dei calcolatori in maniera divertente), che per i singoli risultati prodotti. È insomma un programma che devono consigliare i genitori e non scegliere i mini-utenti. Appartiene infatti alla serie «Primi passi».

Scheda tecnica:
supporto: cartuccia
funzione: gioco educativo
difficoltà d'uso: nessuna
hardware: Vic 20 (nella foto qui sotto)



MANIC MINER

Questo simpaticissimo game per il Commodore 64 è in testa alla classifica inglese da molte settimane; i motivi? Facilità di

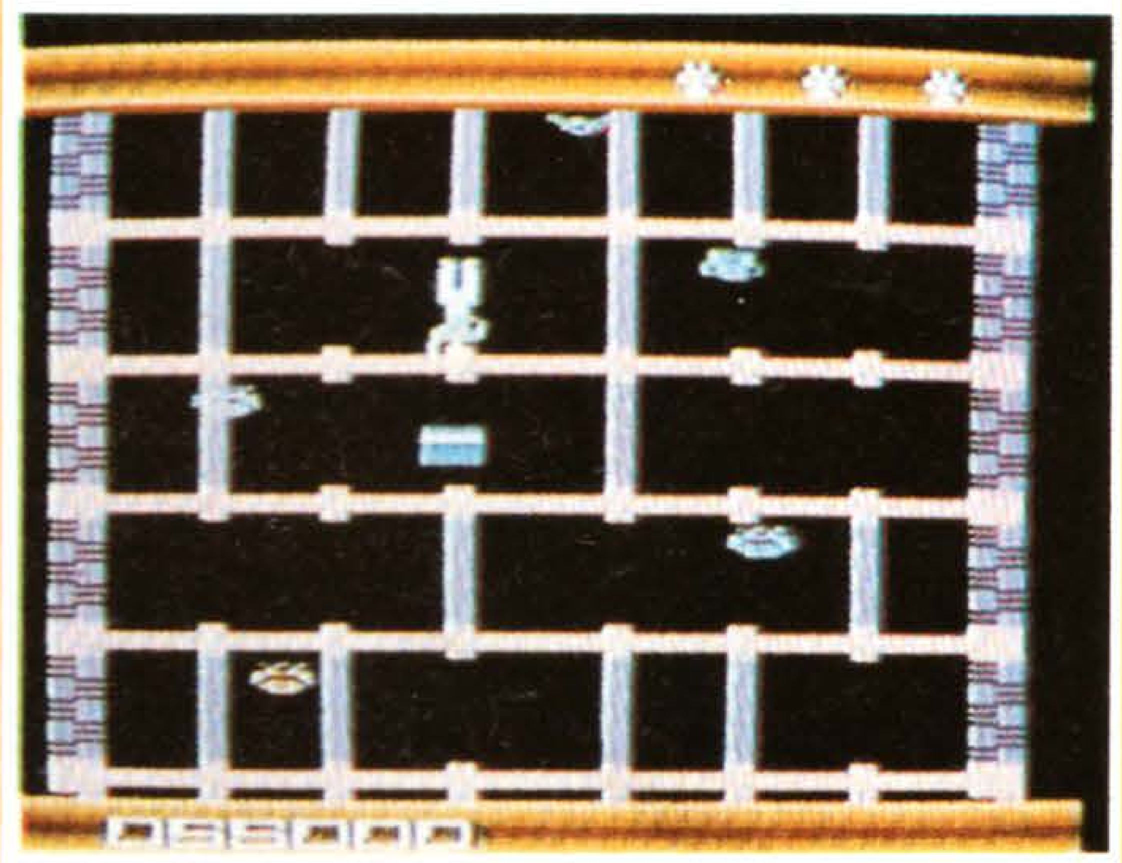


gioco, dolcezza, funzione educativa.
È un viaggio nel mondo sotterraneo di una magica e antica civiltà perduta. Una società che aveva saputo andare molto, forse troppo, avanti, una civiltà aiutata dai robots e sveltita da supercomputers. Il gioviale Willy vi conduce tranquillamente, ma nemmeno tanto, se non sarete abili, nei meandri di questo underground perduto. Un mondo abbandonato e reso sterile e arido da una guerra, probabilmente atomica. Ma è certo che vi divertirete, è sicuro che non riuscirete tanto facilmente a staccare gli occhi di dosso a *Manic Miner*: è probabile che giocherete per ore e ore.
Lo score aumenta togliendo di mezzo i ragni, la gelatina e i robots ma, la cosa più importante, è aiutare Miner Willy a raggiungere tutte le chiavi: non vi dirò come va a finire per non rovinare la sorpresa. Per muovere Willy premete Q,E,T, U,X oppure O per muoverlo verso sinistra; W,R,Y,I o P per farlo andare a destra; per il salto «Shift». Potete mettere anche il joystic nella porta due, ma con i tasti è più divertente. Fra qualche mese riparleremo di *Manic Miner* anche perché in Inghilterra sta già per uscire il seguito.

Software Projects per Commodore 64 (distribuito in Italia da Giucar).

SQUISH'EM

Se vi piacciono i giochi con le scale e con i labirinti vi piacerà *Squish'em* perché ci sono entrambi. Dovete scalare un edificio in costruzione per raggiungere una valigia e poi scendere dalla sommità con un paracadute. Mattoni, martelli, apparecchi televisivi, vi verranno addosso dall'alto, inoltre ci sono molte «Creepy Creatures» da assalire e attaccare. *Squish'em* è un gioco molto facile da imparare, ingegnoso, bello da vedere, simile a *Crazy Climber*.

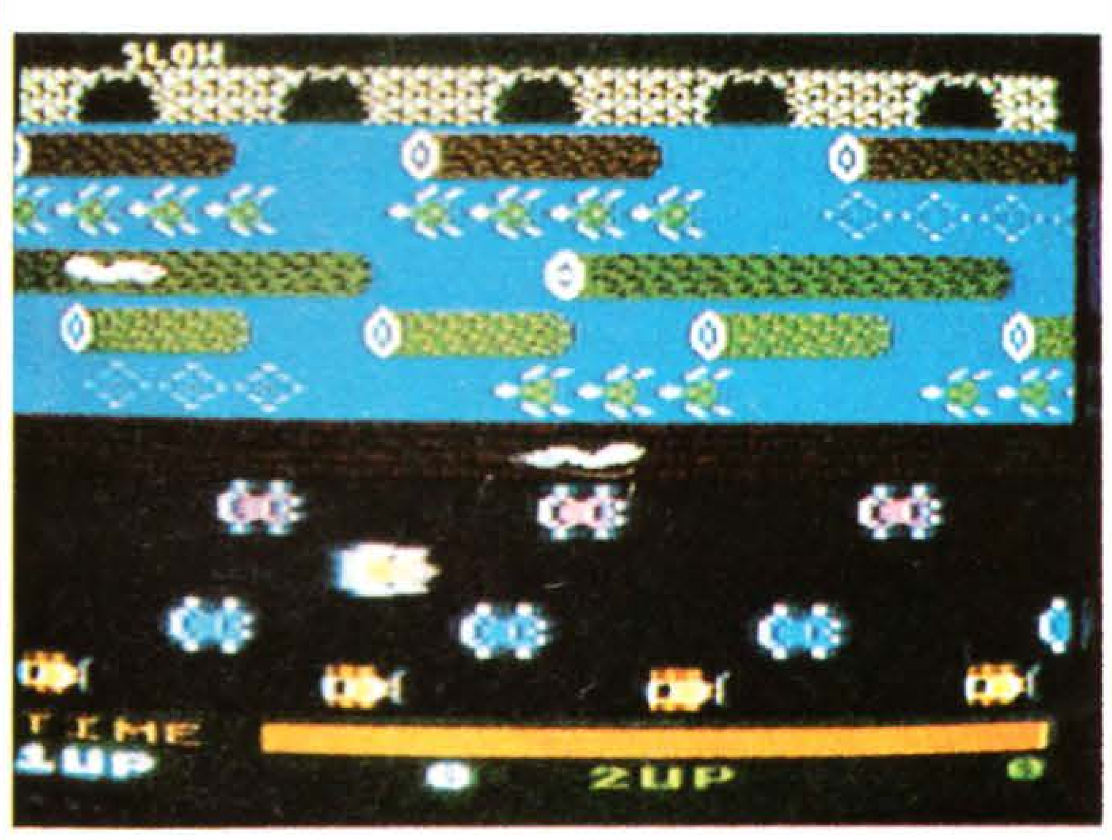


Una volta che avrete imparato a scivolare e a «squisciare» vi sembrerà di ballare. Non crediate tuttavia che questo gioco vi tenga occupati per tutta la primavera.

Sirius per Commodore 64. Anche per Atari 600/400 e Vic.

FROGGER

Frogger potrebbe essere il primo gioco per home computer che sorpassa la versione originale. Oltre alle rane, ai serpenti, ai coccodrilli, ai grandi tronchi d'albero, mentre giocate siete accompagnati da una vivace musichetta.

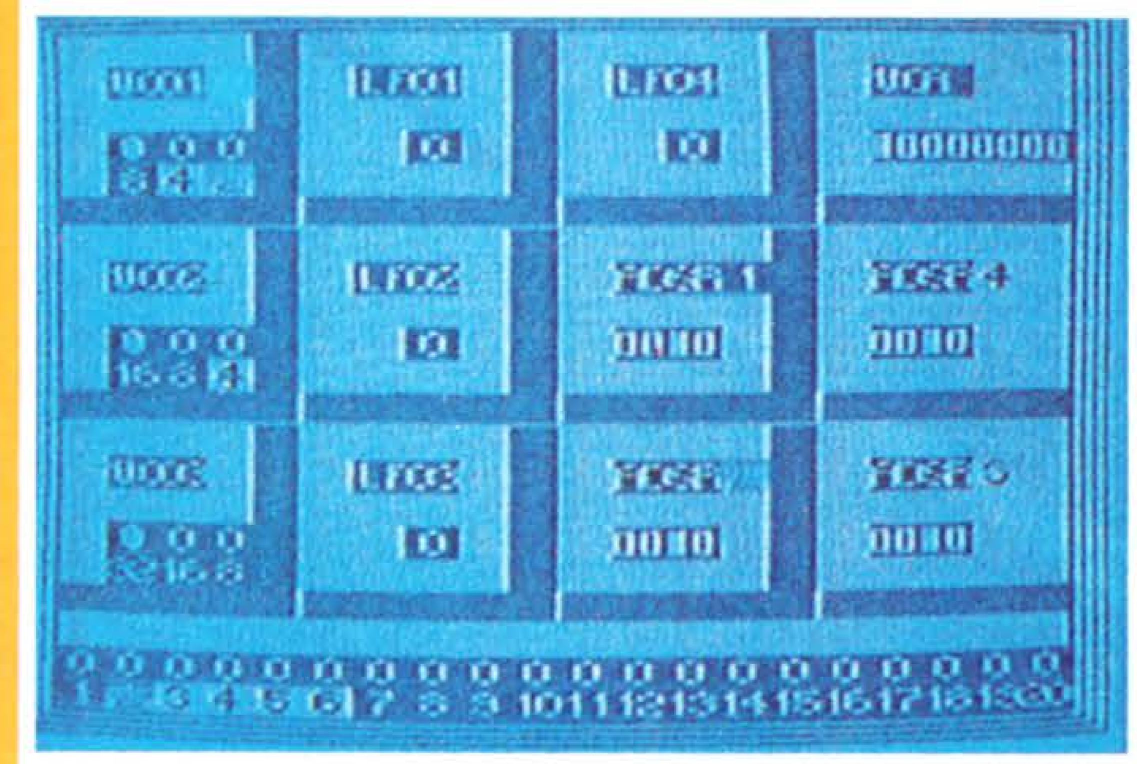


Frogger può essere giocato con il joystick o con la tastiera e quando vorrete potrete interpellarlo o eliminare la musica.
Fondamentalmente è un eccellente adattamento di *Frogger* che noi conosciamo e amiamo. L'unica domanda è questa: con così tanti splendidi giochi che stanno uscendo, dobbiamo ancora fare attenzione a portare la vecchia rana dall'altra parte della strada?

Sierra On-Line per Commodore 64.

SYNTHESOUND

Synthesound trasforma il vostro Vic in un sintetizzatore capace di sfruttare le possibilità musicali del vostro computer.
I tasti del computer sono utilizzati come tastiera e sullo schermo compare la tastiera di un pianoforte per meglio aiutarvi.
Non appena avrete la sensazione di aver ottenuto il massimo, insieme con la tastiera potrete arricchire le vostre composizioni con cornamuse, tromboni e persino «scifi sounds» senza nozioni elevate di programmazione.
L'unico inconveniente è che non è prevista la possibilità di conservare e di riascoltare il motivo da voi composto in un secondo momento. Dovete imparare tutte le basi e gli elementi della musica computerizzata, *Synthesound* è un eccellente stru-

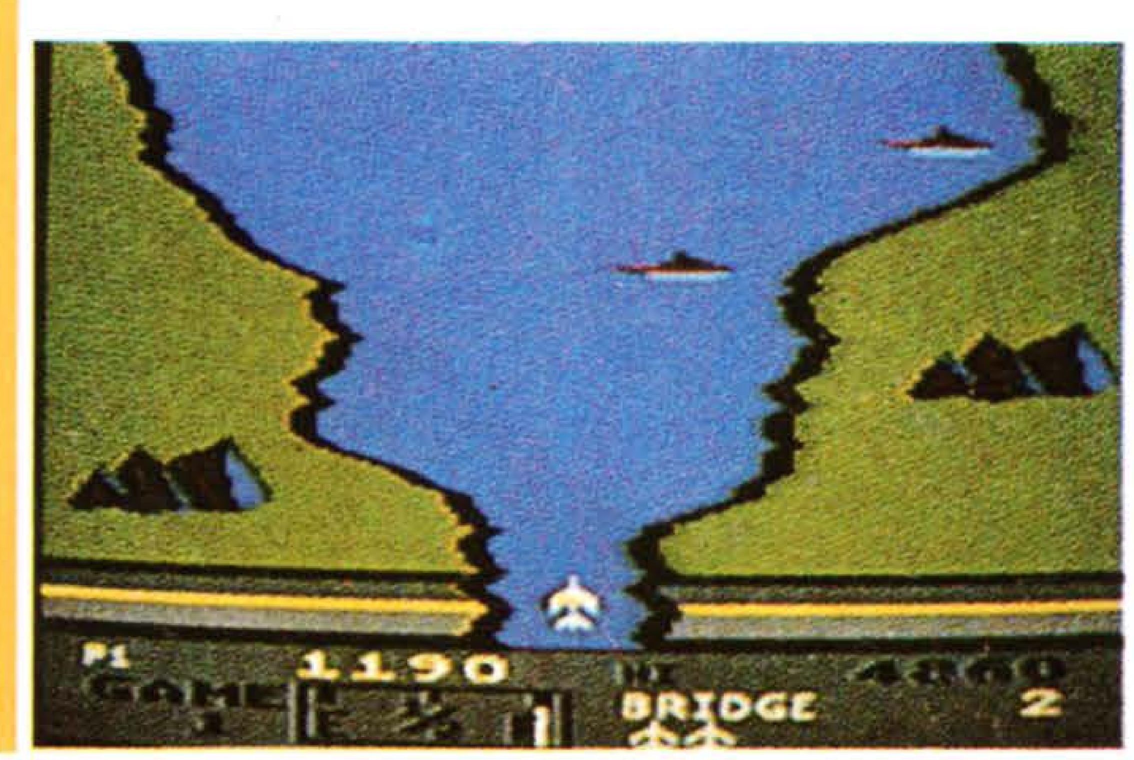


mento per giovani appassionati di Beethoven e di «rock'n roll».
Synthesound può essere sfruttato in studi di registrazione e lavori impegnativi, anche se il suo principale impiego è educativo.

Hes per Vic 20.

RIVER RAID/KABOOM!

Queste due versioni dei popolari giochi Vcs-Atari sono completamente fedeli agli originali. In *River Raid* sorvolate un fiume periglioso pieno di navi, aerei e ponti. *Kaboom!*, è uno dei più semplici e interessanti giochi Vcs: bisogna saper smorzare la caduta di bombe. Vi trovate in una voragine contro un galeotto che, come impazzito, continua a lanciarvi esplosivi.
Ci sono pochi e lievi miglioramenti rispetto agli originali: in *River Raid* i carri arma-

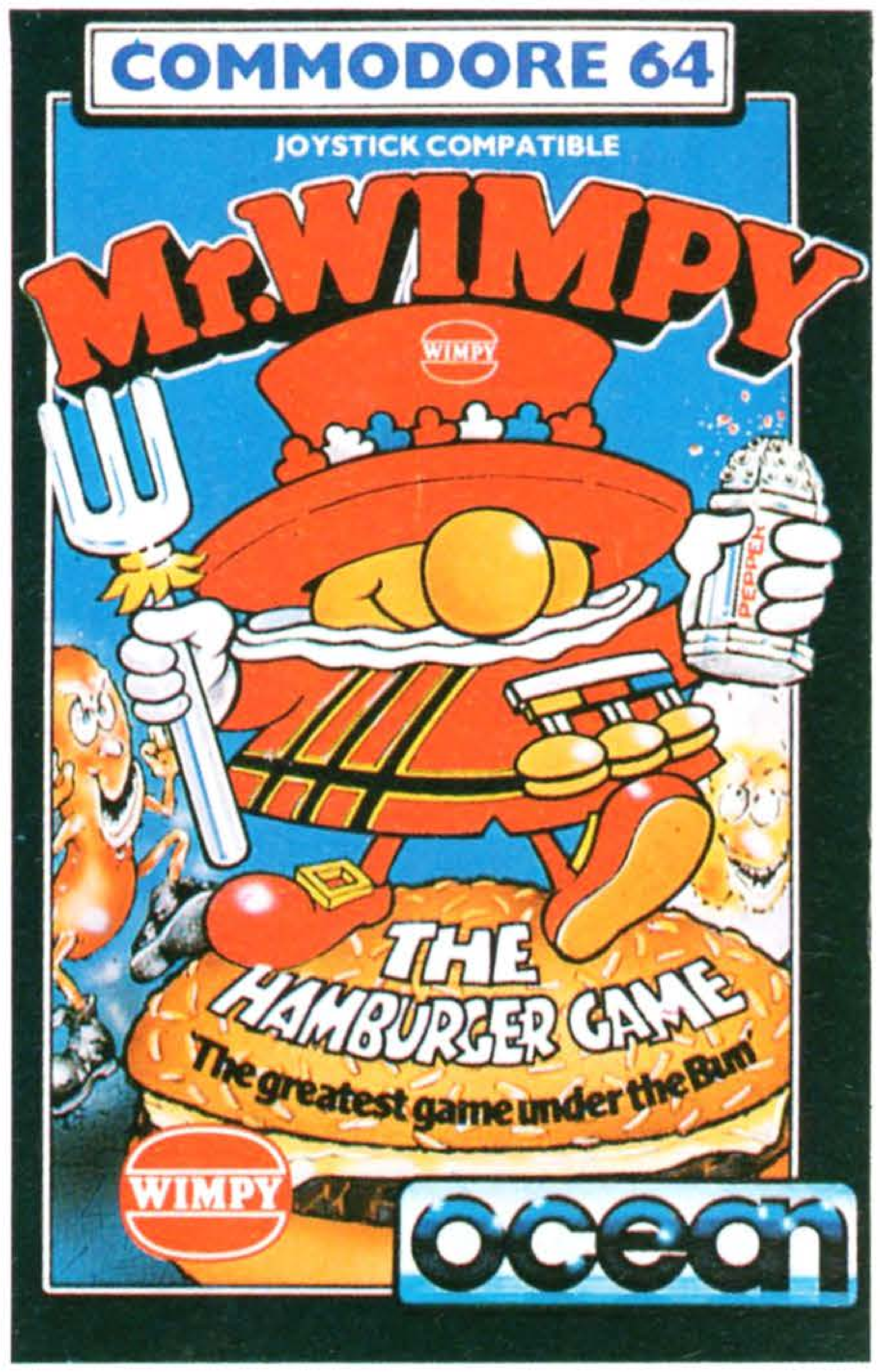


ti ora vi sparano dalla spiaggia e voi potete cominciare dal ponte 1 oppure 2 o 20 o 50. *Kaboom!*, ora, permette a un giocatore di prendere le bombe e all'altro di lanciarle.
Entrambi i giochi hanno il solito luminoso «Activision Graphics» ma nessuno dei due sfrutta al massimo la capacità del computer. Ma se vi piace una bella cosa perché cambiarla? Se amate i giochi Vcs e disponete di un Atari computer non lasciate la strada vecchia per la nuova.

Activision per Atari Computer.

MR. WIMPY

Questo videogioco del Commodore 64 è piuttosto simile al *Burgertime* che certo ricorderete per averlo giocato, prima in sala e poi sulla console Intellivision, se ne avete una.
Si tratta di una storia divertente e abbastanza originale che riprende e mischia due temi classici del videogame: il labirinto e lo scontro. E nel caso di *Mr. Wimpy* il labirinto è disegnato in verticale sullo screen.
La strategia è la seguente: un cuoco bonario e disinteressato si dispone a comporre una serie di hamburgers utilizzando gli ingredienti, predisposti sui vari piani del gioco. Ma questo è meno facile del previsto: altri cuochi lo ostacolano nello svolgimento del suo compito e cercano di bloccarlo, così fanno anche alcune uova al tegamino e dei simpaticissimi hot-dogs.
Ma il cuoco che ci rappresenta non è per nulla inerme: può ribattere con il pepe che uccide gli avversari. Il pepe va usato con molta parsimonia, è limitato e non può essere utilizzato più di tre volte,
Veniamo al punteggio: finire gli hamburgers del primo livello dà diritto a dei «bonus» che variano con il cambiare dello screen; altri punti vengono conteggiati per ogni personaggio nemico che vi riesce di cospargere di pepe.
Per quanto riguarda la grafica, la bellezza di questo gioco ci aiuta a capire perché la casa produttrice, Ocean, è una delle software-house leader in Inghilterra.
Tra poco sarà disponibile anche in dischetto per quei fortunati che possiedono il floppy.



Ocean per Commodore 64.

GAME DEL MESE



STAR JACKER

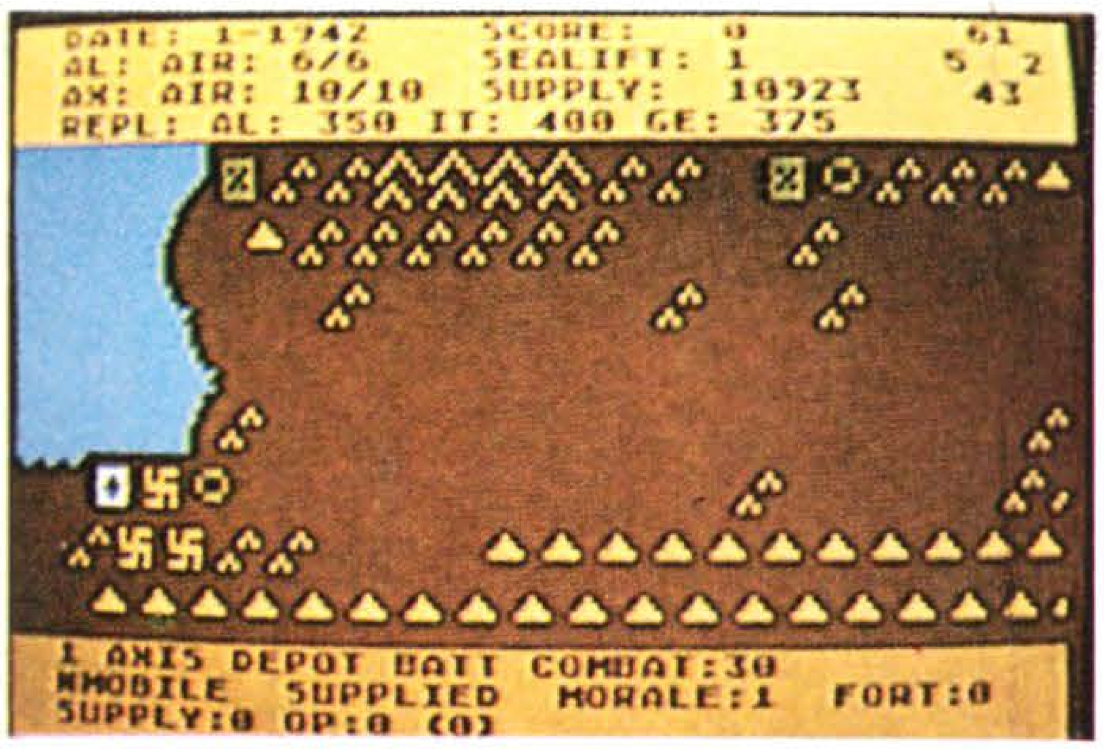
Derivato da un giochino per bar piuttosto fortunato e anche abbastanza innovato, *Star Jacker*, si ripresenta in versione computer. Non ha perso molto nella trascrizione: il fascino e le difficoltà che c'erano nel modello «arcade» si ritrovano anche qui. Il gioco consiste nel riuscire a tenere insieme tre astronavi legate da un cordone che può essere staccato solo con la fine della «ship» stessa. Il problema principale è il movimento; non che sia difficile, anzi le astronavi sono molto maneggevoli, piuttosto c'è sempre la possibilità che vadano a cozzare da qualche parte, finendo così miseramente. Per il reso l'obiettivo è sempre il solito, finire lo screen che si sta affrontando, anche se qui, più che di singolo schermo, bisognerebbe parlare di fase, visto che *Star Jacker* non si sviluppa schermo per schermo, ma procede verticalmente, fino ad una sorta di base di rientro e di lancio per la fase successiva.
Per fare punti dovete affrontare ed abbattere gli oggetti e i nemici che s'incontrano; attenti a non perdere di vista l'ultima astronave del vostro stormo perché è quella più soggetta ad impatti sgraditi.
Per giocare avete un joystick che è compreso nelle dotazioni dell'SC-3000, quindi non dovete far altro che infilare la cartuccia nella porta apposita e cominciare pure.

Sega per SC-3000.



KNIGHTS OF THE DESERT

Strategia e tattica sono alla base di questo gioco: una cartina del Nord America è il terreno di battaglia fra inglesi e tedeschi



durante la Seconda guerra mondiale. Comandare i tedeschi in versione solitaria o contro un nemico umano, richiede ore di gioco particolarmente attento, se seguirete la progettazione avanzata e l'elaborata esecuzione richiesta in questo gioco. La risoluzione delle difficoltà previste può impiegare diversi mesi, questo giova, però alla longevità del gioco, dato che ci sono cinque differenti livelli di difficoltà. *Knights of the Desert* è sufficientemente realistico da prendere in considerazione alcuni aspetti della vita militare, come, ad esempio, i rifornimenti; il movimento e le fasi di combattimento sono di facile manovra, i colpi delle mitragliatrici e il fuoco dei carriarmati rendono più interessante l'azione.

Strategic Simulation per Apple e Atari.

WIZPLUS

Wizardry e la sua prosecuzione *The Knight of Diamonds* sono due delle più popolari avventure fantastiche per Apple, ma richiedono mesi per giocare. *Wizplus* accelerando i tempi di gioco, non vi farà rimpiangere i vostri personaggi favoriti. I personaggi morti, paralizzati o avvelenati possono essere riportati nelle loro primitive condizioni, possono ricevere armi e oro e persino aumentare il loro livello di pratica e di punteggio. Le cartine incluse nelle istruzioni del gioco mostrano dove si trovano le porte segrete e gli oggetti magici. Risultato: potrete concentrare mesi di *Wizardry* in un solo week-end.



Datamost per Apple.

NIGHTSTRIKE

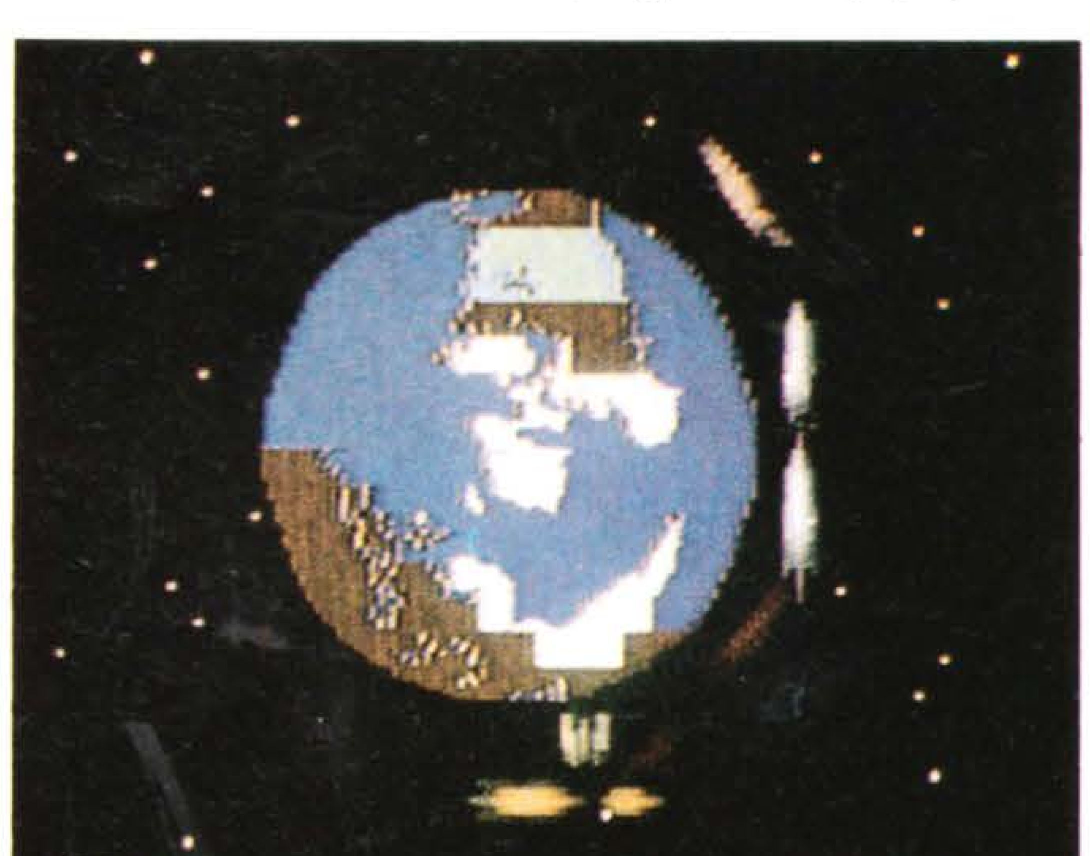
Nightstrike è semplice; il piano di gioco fisso ricorda *Atlantis* dell'Imagic. I vostri centri abitati sono colpiti da missili e aerei bombardieri in picchiata e voi dovete difendere, nella notte, la stazione commerciale fortificata, con un potente ma lento carroarmato. Per rendere il gioco un po' più interessante oltre ai proiettili voi avete a disposizione un'artiglieria antiaerea capace di eliminare una coppia di aerei in un colpo solo, la luce divampa nel cielo come se si trattasse di un'armata missilistica. Ci sono colori molto brillanti sullo schermo e l'azione furiosa richiede tutta la vostra concentrazione.



TG Software per Atari Computer e Vic 20.

SPACE SENTINEL

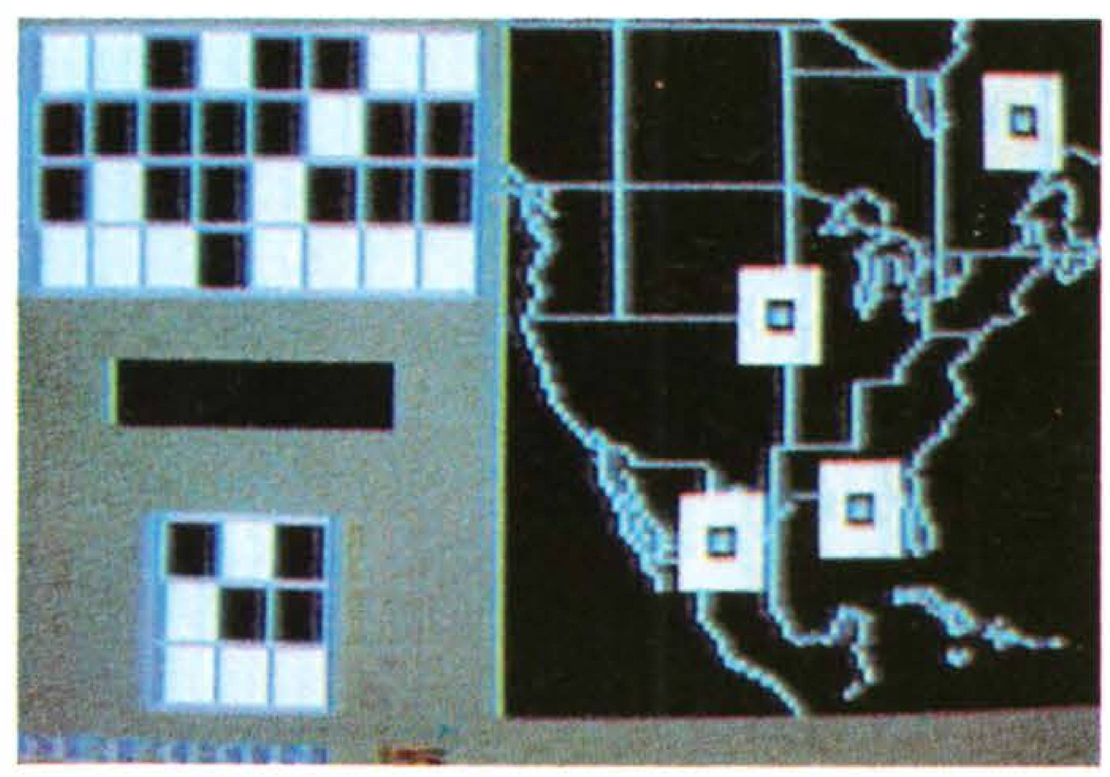
La terra ruota lentamente nel centro dello schermo e numerose navicelle aliene l'attaccano dai quattro angoli.
Manovrando la «Sentinel» che ruota attorno al pianeta dovete fermare le navicelle prima che attacchino la terra. Sfortunatamente però non vi è offerta la possibilità di attuare manovre impegnative (il joystick indirizza solamente il tiro del «laser-fire») e non potete neanche muovere del tutto la vostra navicella.
Certo vi muovete intorno al pianeta ma non è previsto un movimento di grandi soddisfazioni in questo gioco; l'animazione è forse ancor più scadente considerando le possibilità del Commodore 64.



T & F Software per Commodore 64.

COMPUTER WAR

Ecco un videogame tutto americano (di produzione e ispirazione): è tratto dal famosissimo film *Wargames* e come questa pellicola propone il tema di un conflitto atomico innescato dal computer. *Computer war* vi conduce nella segretissima stanza di controllo NORAD, dove qualcuno ha intercettato il computer e attivato il programma che simula una guerra nucleare.
Il gioco è in tre parti: individuare i missili (azione che non presenta grande difficoltà), colpirli (abbastanza difficile) e gareggiare con il codice del computer per distruggere le basi (questa è sicuramente la parte più difficile).
La prima e la terza parte di questo game (per un solo giocatore) sono realizzate in modo molto professionale: la grafica è chiara e i concetti ben espressi.



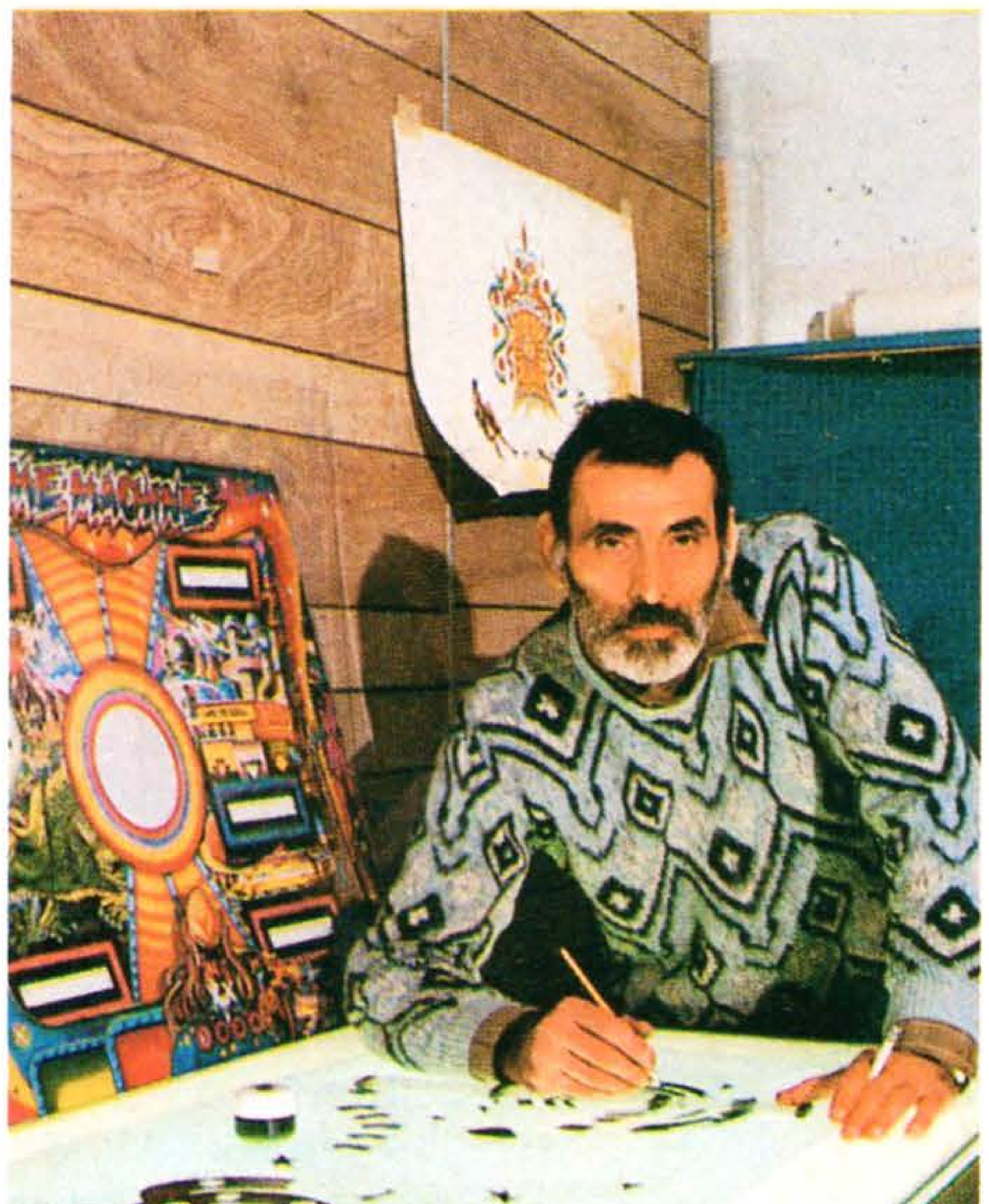
Nella seconda parte sembra invece di ritornare agli schemi dei primissimi videogiochi, grafica scadente, strategia elementare.
I missili viaggiano sopra un semplice orizzonte ad una velocità tre volte superiore a quella che si può raggiungere per inseguirli. Quando li mancate, dovete aspettare che i meccanismi di tiro si rimettano, lentamente, in posizione prima di riprovare. Se questo fosse il nostro sistema operativo di difesa, sarebbe molto più conveniente ricorrere alle vecchie trincee!
Come spesso succede nei giochi a più schemi, è l'insieme degli elementi che rende gradevole il gioco e non uno soltanto di essi.

Thorn EMI per Atari, e anche per Vic 20 e TI 99/4A.

IL MADE IN ITALY DEI VIDEOBAR

E il gioco continua: dai flipper ai video da bar l'avventura di tre fratelli bolognesi che il mercato americano guarda con una punta di invidia.





Nel 1958, Marino Zaccaria gestiva un bar a Bologna, dalle parti dell'aeroporto. Il bar andava bene ed era un posto pubblico come tanti altri, anzi, non proprio come gli altri: in mezzo alla stanza, luccicante e bellissimo, ma altrettanto misterioso, troneggiava un flipper.

Marino se lo era procurato senza uno scopo preciso, più che altro per la curiosità che avrebbe potuto suscitare. Ma gli avventori non furono i soli ad interessarsi a questa strana macchina; i più curiosi furono, infatti, i colleghi di Marino, proprietari di altri bar, che cercarono di procurarsi altre, simili macchine.

Marino si trasformò così in una sorta di noleggiatore ante litteram e iniziò ad interessarsi personalmente dell'approvvigionamento dei flippers. La cosa presto acquistò dimensioni tali da rendere i due lavori incompatibili, Marino coinvolse, allora, nel lavoro anche i suoi due fratelli, Natale e Franco.

Intanto gli anni passavano e gli Zaccaria si trovarono fra le mani un'occasione d'oro: i vecchi flippers della Williams, della Gottlieb e della Sega erano finiti fuorilegge. Anni prima, Fiorello La Guardia, sindaco di New York, e intrepido difensore dei buoni costumi, aveva creato lo stesso problema ai pinballs delle Arcades di N.Y., ma tutto si era risolto durante la guerra con l'apporto propagandistico offerto dai flippers alla patria: le macchine avevano preso in quel periodo nomi come: *Smack the Japans* o *Victory*.

Nel dopoguerra la generazione dei beatnicks aveva fatto del flipper uno dei suoi miti, insieme al rock'n'roll e alla musica jazz. Il pinball si trovò, allora, di nuovo nei guai ed ebbe a che fare ancora con la giustizia. In Italia intanto stava accadendo la stessa cosa: il flipper, d'incanto scoperto dagli adulti, venne presto accusato degli effetti più disastrosi sulla gioventù; il suo

Sopra, una serie di videogames Zaccaria, pronti per essere distribuiti. A sinistra, un game designer. A destra in alto, il videobar *Up'n'down* e, sotto, *Tron*.



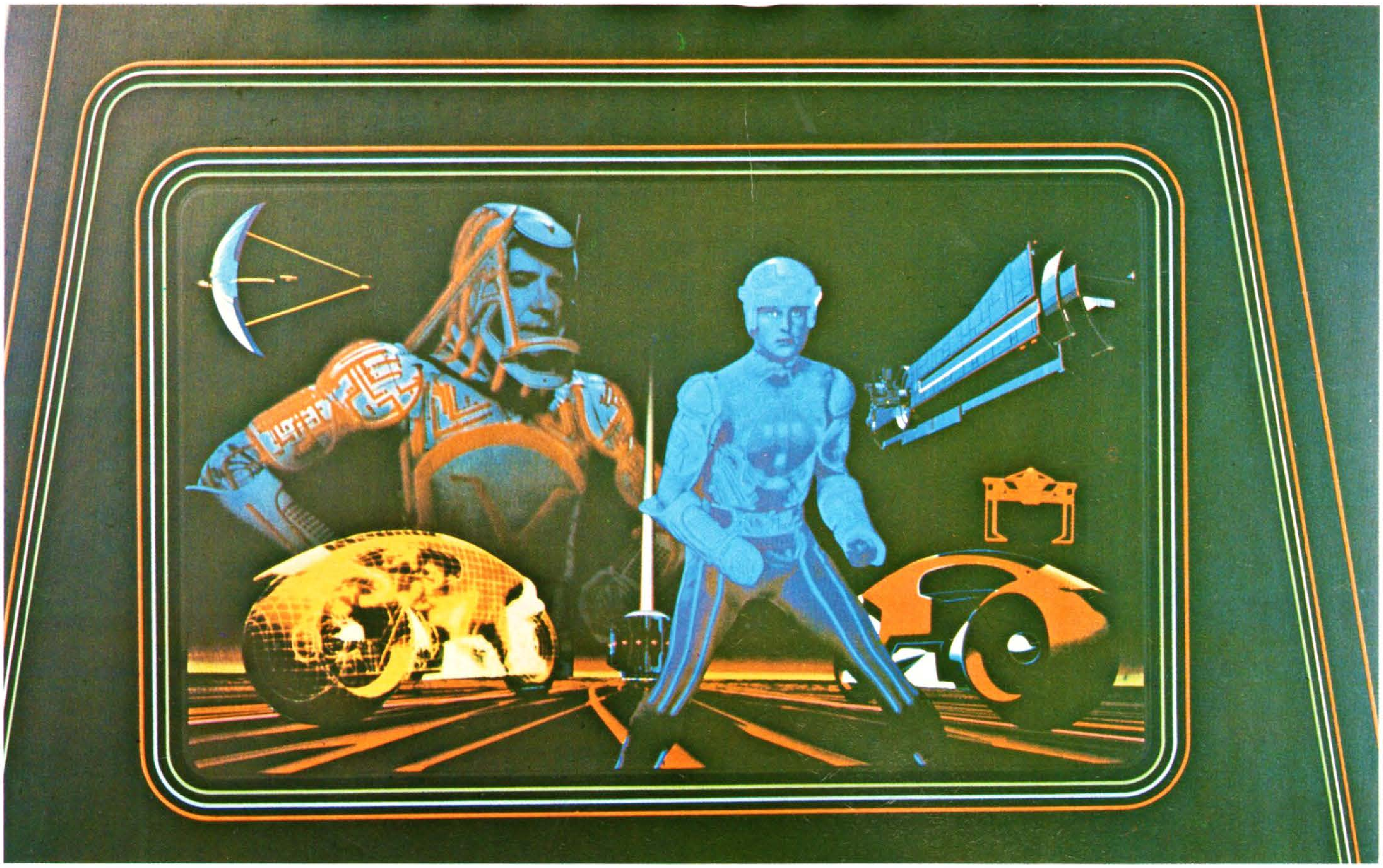
caso finì in parlamento e presto zelanti parlamentari riuscirono ad ottenerne la messa fuorilegge.

Per il flipper americano cominciarono periodi neri: il guaio era che i prodotti dell'industria americana avevano insita la scommessa e consentivano, in caso di vincita, la ripetizione della partita. Quale fu allora la trovata degli Zaccaria? Semplice, modificare i flippers americani per ottenere una condizione più vicina alla legge. E così avvenne!

All'inizio i fratelli si limitarono a smerciare apparecchi modificati, poi concepirono l'intenzione di realizzarne di propri. Il boom economico italiano, intanto, stava già per terminare, gli sceicchi avevano imposto nuove strategie petrolifere e tutto stava cambiando; eppure, proprio in quel periodo, nasce l'incredibile miracolo Zaccaria: individuato lo spazio per il loro prodotto, in breve si diedero a realizzare il primo flipper interamente italiano. Nel 1973 dalle catene di montaggio di Calderara uscì il primo pinball Zaccaria, un oggetto già piuttosto perfezionato, in molte cose paragonabile ai prodotti americani.

Negli anni settanta il fenomeno crebbe, i flippers continuarono ad avere un grosso pubblico tra i giovani, dei quali costituirono uno dei più amati divertimenti. E, tra i flippers, quelli della Zaccaria continuavano ad avere un grande mercato: presto colonizzarono l'Europa assicurando uno standard paragonabile a quello Usa, ma a prezzi ragguardevolmente più bassi. Verso la fine degli anni settanta la macchina s'inceppa. Il flipper elettromeccanico cessa di colpo di esistere. Nasce l'era, destinata a non durare molto, del pinball elettronico. Le marche straniere ripiombano in forze sul mercato e la Zaccaria viene presa in contropiede. I tre fratelli di Bologna vengono improvvisamente gettati fuori dal mercato. Ma un rimedio c'è: produrre in fretta e furia un flipper elettronico. Facile a dirsi, ma non altrettanto agevole a realizzarsi. Eppure non passano sette settimane che la Zaccaria è di nuovo in grado di parare il colpo: *Earth Wind and Fire, Locomotion,* e altri ancora riportano nelle Arcades e nei bar il marchio di Zaccaria. Certo la qualità è forse ancora una volta inferiore a quella di Gottlieb e soci, ma i flippers italiani





costano meno ed è più facile procurarseli. Eppoi quel cognome biblico da italoamericano confonde le idee; non tutti, infatti, si rendono conto di avere a che fare con prodotti italiani, i ragazzi credono che il flipper sia un fatto esclusivamente americano ed è meglio lasciarglielo credere.

Alla fine degli anni settanta il colpo da respingere è molto più duro, un nuovo nemico si configura all'orizzonte: il videogame. Un nuovo tipo d'intrattenimento, tutto elettronico, che ha molto della televisione ed incanta milioni di ragazzi. Da quel momento pochissime palline continuano a rimbalzare contro i bumpers, e i camion dei noleggiatori portano via sempre più i flippers dalle sale gioco e sistemano al loro posto i videogames.

Per gli Zaccaria non è certo una rivoluzione indolore, si teme il peggio, si ventila una sparizione totale dei flippers, come in passato era accaduto ai tavoli da ping-pong e ai calciobabilla. E, in effetti sulle prime, il contraccolpo è notevole. I videogames si diffondono a macchia d'olio e i flippers spariscono dalla circolazione più o meno alla stessa velocità.

A quel punto non resta che una cosa da fare: visto che i videogiochi sono tutt'altro che un fenomeno passeggero non rimane che mettersi a costruirli. Presto viene attrezzata una nuova linea di produzione e un laboratorio di ricerca viene affidato a esperti games designers.

Alla fine del 1980 esce il primo videogame prodotto dalla Zaccaria, rozzo fin che si vuole ma, tutto sommato, competitivo. Del resto, a quei tempi neanche i concorrenti erano in grado di far vedere molto di più, e quindi il videogame made in Italy trova velocemente il suo posto. Da allora la Zaccaria ha realizzato molti altri videogames, alcuni famosi e riusciti come *Vanguard* e *Up'n'down*, altri meno, ma certo tutti a buon livello.

Il videogame cambia presto faccia e diventa sempre più raffinato. Quasi tutte le fabbriche di flippers ci si buttano una dopo l'altra: la Williams realizza un exploit mondiale con il *Defender*, la Gottlieb, qualche anno dopo, ottiene un successo formidabile con il suo *Q + Bert*. La Zaccaria



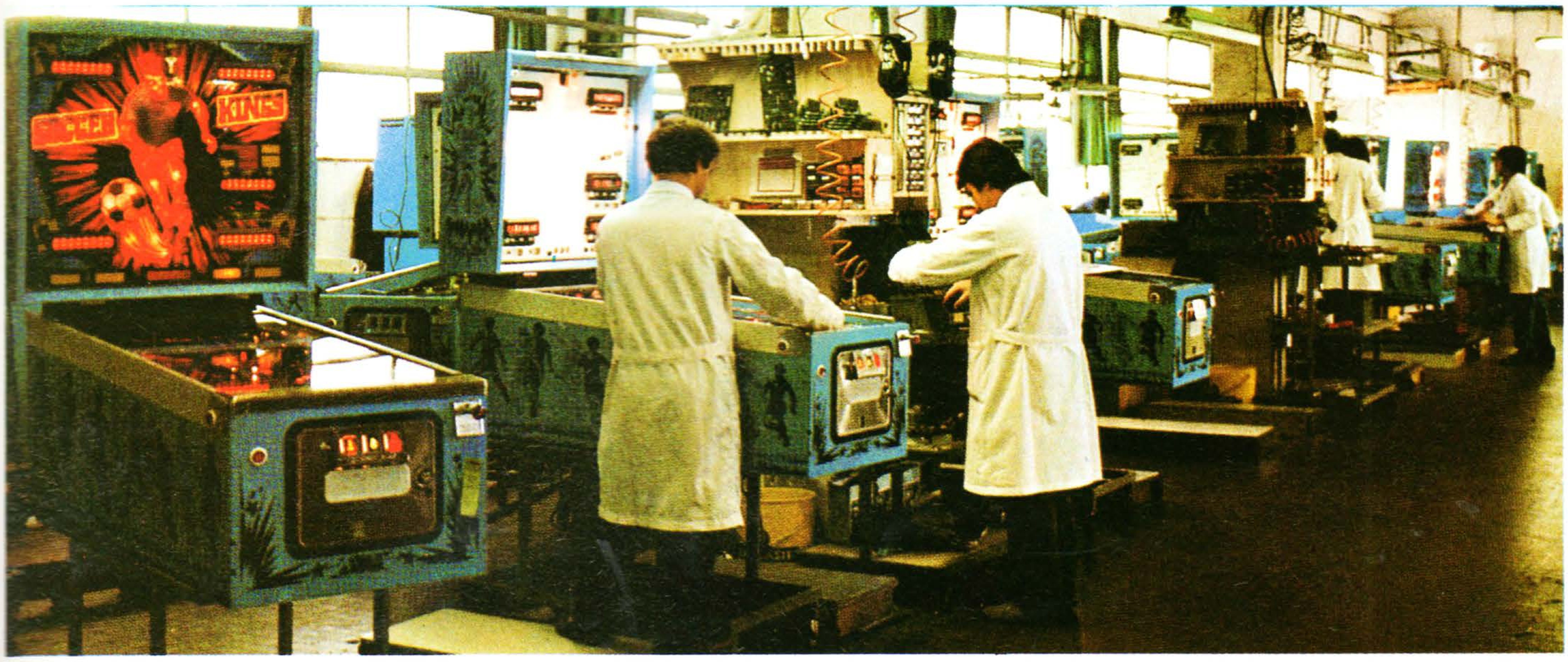
A fianco, da sinistra, Marino, Franco e Natale Zaccaria. Sopra, una scena di *Tron*. A destra in alto, lo schermo di *Time machine* e sotto, controllo produzione.



procede su due piani differenti: persegue testardamente la sua politica volta alla valorizzazione del flipper italiano, del suo flipper, e cerca di tamponare pazientemente le falle aperte dal dilagare dei videogames. Alla fine dell'82 l'Italia conquista il campionato del mondo di calcio. Quel successo è un veicolo formidabile di pubblicità per tutti i prodotti italiani, la Zaccaria se ne accorge e lo sfrutta rapidamente con *Soccer Kings*, la replica flipperistica di quel trionfo. *Soccer Kings* ha poi un'altra peculiarità: parla! E non solo, parla in italiano. Disposto su due livelli di gioco, il flipper segnala al giocatore quando si trova in zona d'attacco e lo avverte quando è il momento di tirare in porta. Il gol è sottolineato da un grido di gioia. Da questo momento in poi i flippers della Zaccaria parleranno tutti: anche *Time Machine*, splendido pinball del campionato italiano organizzato, manco a dirlo, dai tre fratelli, dice un sacco di cose, aiuta nel gioco, esalta la bravura, deride la scarsa abilità.

E intanto anche i videogames continuano ad uscire dalla fabbrica Zaccaria: i migliori sono *Money Money* e *Jackrabbit*: videogiochi che sicuramente avrete intravisto o con i quali, magari, avrete giocato da qualche parte. Il primo racconta la storia di un pupazzo costretto ad un serie di difficili prove per diventare ricco; l'altro segue un coniglietto nella sua difficile corsa alla ricerca di un angolo tranquillo dove mangiarsi la sua carota.

Qualche parola merita un'altra delle iniziative Zaccaria: il campionato di flipper. Nato un anno fa come tentativo, si è rapidamente rivelato un successo. Moltissimi ragazzi di tutt'Italia hanno partecipato alle selezioni e alle finali sono giunti autentici draghi capaci di restare inchiodati ai pulsanti per decine di ore. C'è il progetto di trasformarlo in un campionato europeo, quindi aperto alla partecipazione di pinball-wizard tedeschi, inglesi, francesi e del resto del continente: non c'è dubbio che funzionerebbe. — *Francesco M. Carlà*



i BEATLES

(SEGUE DA PAG. 37)

un punteggio decente ma sono certo lontano dai record.

Blank: E quando hai raggiunto il massimo puoi mescolare le regole e renderlo ancora più difficile. Come dire: riuscirei a risolverlo con questi due robot legati dietro la schiena? (E' una fase del gioco, n.d.t.)

Galley: Noi pensiamo anche a problemi o a scene diverse, elementi che potrebbero tutti far parte di un gioco e li mettiamo da parte. Poi dobbiamo decidere dove vogliamo arrivare, quanto deve essere esperto il giocatore, che tipo di difficoltà inserire, quando iniziamo a sviluppare un progetto.

Blank: Uno non si siede all'inizio e dice: «Deve funzionare in questo modo, penso che sia meglio fare così».

Berlyn: Non ci si può mettere a scrivere come se si trattasse di un romanzo. E' tutto troppo complesso.

Blank: Questo succede perchè il personaggio principale che si muove nella storia non sei tu, è la persona che lo gioca. Sono loro a doverti dire come funziona meglio la storia.

CG: Avete mai scritto un gioco che poi non è mai stato messo in vendita?

Meretzky: Abbiamo così tante idee che facciamo una specie di repulisti ogni volta che iniziamo a lavorare.

Blank: Noi non viviamo in una sospensione temporale dove qualcuno ci sottopone qualcosa e noi diciamo si, che va bene.

Berlyn: Questa è la differenza. Non siamo editori. Non aspettiamo che qualcuno con il suo computer riesca a inventare il seguito di *Zaxxon* o qualcosa che gli somigli, che ce lo spedisca magari per farlo pubblicare, cosicchè in attesa di quel ragazzino siamo costretti a pubblicare una serie di giochi così così per rimanere in affari.

Blank: Abbiamo molte buone idee ma non tutte sappiamo come impiegarle.

CG: Da dove salta fuori l'ironia di questi giochi? (a questa domanda tutti si indicano a vicenda).

Galley: L'ironia nasce anche perchè ci sono frasi che prendono in giro il giocatore.

Blank: In *Deadline* c'è una toilette. Qualcuno deve dire: «Tira l'acqua», oppure «Guarda nella tazza», oppure «Salta nella tazza».

Meretzky: Quando dici «Guarda nella tazza», lui risponde «Come sei caduto in basso». Se tu dici «Segui il gatto», in *Witness*, lui risponde: «E' triste vedere un ex grande detective che oggi è alle prese con un gatto».

CG: Così l'ironia esce anche dalla prova dei giochi?

Blank: Sicuramente. E' una parte molto, molto importante del gioco.

Berlyn: Alcuni dei problemi migliori si aggiungono dopo che i giochi sono stati sperimentati e raccomandati dai nostri collaudatori.

CG: Che effetto avrà la prosa che continuamente si ripete nella letteratura in generale?

Blank: (ridendo) La uccideremo.

Berlyn: Sì, è morta. Seppelliremo Hemingway.

Blank: Vero. Infatti penso che sia morto, no?

Berlyn: E' morto?

CG: Raccontate qualcosa di *Enchanter*.

Blank: L'abbiamo mandato a duplicare oggi. Così a meno che l'aereo non venga dirottato ci aspettiamo di rivederlo presto. Segue il filone di *Zork*. Ma invece di essere un avventuriero, sei un apprendista appena uscito dalla scuola di magia. Hai un libro per gli incantesimi. Devi risolvere dei problemi come succede per *Zork*. E' tutta magia. E dovrà essere il primo di una serie.

CG: Quando uscirà *Zork IV*?

Blank: Non ci saranno altri *Zork*. Comunque questo è *Zork IV*, a chiunque interessi.

Berlyn: Eccolo qui per tutti quelli che adorano *Zork* e per quelli che non lo considerano *Zork IV*.

CG: Ci sono altri tipi di letteratura con i quali vi cimenterete in futuro?

Berlyn: Storie avventurose. Il nostro primo gioco, *Infidel*...

Meretzky: Sono di solito storie realistiche di caccia al tesoro.

Blank: In questo c'è una piramide, nel prossimo potrebbe esserci...

Meretzky: Un safari oppure un alpinista...

Blank: Una faccenda di spie, qualsiasi cosa che oggi potrebbe essere un thriller.

Berlyn: Sì sono dei thrilling, storie d'avventura in cui sei comunque un avventuriero...

Blank: Con ambientazioni diverse. *Infidel* è il primo della serie. Stiamo anche creando dei giochi per bambini. E' presto per parlarne, ma ci interessa.

CG: Qual è il futuro dei computer games, da qui a cinque anni?

Blank: Guerra su tutti i fronti.

Berlyn: Finiranno nell'insalata e probabilmente li mangeremo.

Meretzky: Ci sarà una scelta maggiore e tanti tipi di giochi che non possiamo neanche immaginarceli.

Berlyn: Posso immaginarlo. Ma noi lavoriamo sul futuro.

Blank: Sì, ne stiamo costruendo uno nel cortile.

HIT PARADE DEI VIDEOGAMES

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VENDUTI IN ITALIA

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	BURGERTIME	Intellivision
2	POLE POSITION	Atari
3	ENDURO	Activision
4	Q-BERT	Parker
5	DRACULA	Imagic
6	DECATHLON	Activision
7	JUNGLE HUNT	Atari
8	PITFALL II	Activision

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VOTATI DAI NOSTRI LETTORI

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	PITFALL I	Activision
2	BURGERTIME	Intellivision
3	DONKEY KONG	CBS
4	DRACULA	Imagic
5	MS. PAC-MAN	Atari
6	ZAXXON	CBS
7	POPEYE	Parker
8	POLE POSITION	Atari

I VIDEOGAMES DA BAR PREFERITI DAL PUBBLICO

	TITOLO DEL GIOCO
1	POLE POSITION
2	POPEYE
3	NIBBLER
4	TURBO
5	DONKEY KONG
6	TRON
7	CENTIPEDE
8	ROBOTRON

Dove trovare il
Repro Vision Center
più vicino

ARZIGNANO (VI)
VIDEO PLAY - Via G. Bonazzi, 14
AVELLINO
Il Circo di Festa - Viale Italia, 36 D/E
BARI
Laterza F.lli - Via Sparano, 136
BERGAMO
Caldara Angelo - Viale Papa Giovanni, 49
CATANZARO
Gioca Model - Via M. Greco 70/72
CIVITAVECCHIA
Regal Casa - Corso Marconi, 10
CUNEO
Casati s.n.c. - Corso Nizza, 15
Gival - Via Roma, 44
FORLÌ
Tutto per il bimbo - Via G. Regnoli, 15
GENOVA
Computer Center - Via S. Vincenzo, 29 R
Centro Gioco Educativo - Corso Buenos Ayres 3 R
La Befana di Baccanti - Via Assarotti, 9
La fata dei bambini - G.ria Mazzini, 15 R
GORIZIA
Casa del giocattolo - Corso Italia, 28
LADISPOLI (Roma)
Gioca e studia - Viale Italia, 55
LECCO
Teorema di Tedeschini - Corso Martiri, 17
LIVORNO
Mondanelli Oreste - Via Ricasoli, 52
LUGO DI RAVENNA
Sogno del bambino - Via Baracca, 70
MILANO
Enar Vulcano - Viale Monza, 2
Oldani - Via Cola di Rienzo, 2
Sordini G. Carlo - Via Palmieri, 23
Supergames - Via Vitruvio, 28
MODENA
I giochi dei grandi - Via Matteotti, 20
NAPOLI
Bambino Giochi Elettronici - Via Arangio Ruiz, 48-50
Casa mia - Via F. Cilea, 115
Leonetti Ciro - Via Roma, 350
Troise Mario - Via M. Piscicelli, 25
PADOVA
Testi cav. Ferruccio - Via Santa Lucia, 23
PALERMO
Galleria del Giocattolo - Via Napoli, 55
PARMA
Hobby Center - Via P. Torelli, 1
PESCARA
Passeri Biagio - Via N. Fabrizi, 28
PISA
Hobby Centro - Via Borgo Stretto, 57
ROMA
Criel Model - Via Gregorio VII, 115/117
Del Marro s.r.l. - Via Appia Nuova, 169
Ferracuti Marisa - P.zza Medaglie d'Oro, 69/70
Galleria Tuscolana - Via Quintilio Varo, 15/19
Il Compiuter - Via Albalonga, 42/44
Lastaria Pasquale - Viale Reg. Margherita, 210
Marzi Otello - Piazza F. Carli, 4
Piromalli Luigi - Via Casilina, 459
Primi passi - Via Bevagna, 35/37
Selvaggio Damiano - Via dei Castani, 167
Simoncini Fernando - Via Vitt. Emanuele, 169
Styl Baby - Via Torrevecchia, 100
SANREMO
Pon Pon - Corso Matteotti, 140
TERNI
Stefanoni Erminio - Via C. Colombo, 3
TORINO
Calto s.r.l. - Via Massena, 77
Centro Giochi Educativo - Via Cernaia, 25
Games Center - Via B. Galliari, 4
Milly & Lalla Baby Shop - Corso Peschiera, 291
SEI Via Cibrario - Via Cibrario, 6
UDINE
Il Giocattolo 2 - Via Mercato Vecchio, 29
Supergiocattolo - Viale Volontari della Libertà, 20
VENEZIA
Ravagnan Carlo - S. Marco, 2428
VERONA
Giocare - P.tta Portichetti, 9
VITERBO
Mastro Geppetto - Via Matteotti, 55

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s.
Via M. Peano, 19 - 12100 Cuneo - Tel. (0171) 65.400

home vision®

NUOVO - UNICO - RIVOLUZIONARIO

Il primo ed unico sistema di registrazione di cartucce per Videogiochi



← Cartuccia Home Vision
compatibile VCS ATARI®
Disponibili oltre 20 titoli
2-3 nuovi ogni mese.

← Repro Game Home Vision
In dotazione ai Repro Vision Center. Permette di registrare un gioco in massimo 4 secondi.

← Repro Cart Home Vision
Su questa speciale cartuccia si possono registrare, uno dopo l'altro, tutti i giochi Home Vision.

Questo è il Repro Vision System!

Eccone i costi:

Repro Cart con gioco + 1 Cartuccia	L. 150.000
Tessera del Club Home Vision (facoltativa)	L. 20.000
Ogni registrazione (con tessera del Club)	L. 5.000
Calcolando 20 registrazioni nel 1984	L. 100.000

Con sole 270.000 lire avete la possibilità di divertirvi con oltre 20 videogiochi nuovi e vi resta la Repro Cart per altri 1000 giochi.

Chi vi fa giocare così tanto con così poca spesa?

Inoltre:

16 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 55.000
4 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 35.000
8 cartucce compatibili COLECO ™	L. 73.000

IL CERCA GIOCHI

77 VIDEOGAMES SELEZIONATI E TESTATI DAI NOSTRI ESPERTI

PER GUIDARVI ALL'ACQUISTO DEL VOSTRO GIOCO PREFERITO

Ecco uno speciale catalogo con le trame, le notizie tecniche, i giudizi, i prezzi dei games più famosi presenti sul mercato, classificati secondo le marche. Troverete tutti i ragguagli di cui avete bisogno prima di comperare un videogioco. Non affidatevi al caso ma a noi!

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Beamrider	Activision	Intellivision	Cartuccia	Guerre stellari	Alla ricerca di mondi lontani bisogna attraversare uno scudo di luce diviso in 99 settori
Enduro	Activision	Vcs	Cartuccia	Corsa auto	Prova di resistenza attraverso neve, ghiaccio, nebbia, sole, giorno e notte
Kaboom!	Activision	Vcs	Cartuccia	Azione	Neutralizzare con catini d'acqua le bombe di un evaso
Megamania	Activision	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Un brutto sogno a sfondo spaziale pioggia dei più svariati oggetti
Pitfall	Activision	Vcs Intellivision	Cartuccia	Avventura	Caccia al tesoro fra incredibili scenari
Plaque Attack	Activision	Vcs	Cartuccia	Educativo	Difendere i denti dall'attacco delle carie
River Raid	Activision	Vcs Intellivision	Cartuccia	Guerra	Disperato attacco lungo il fiume del «non ritorno»
Robot Tank	Activision	Vcs	Cartuccia	Guerra	Una missione speciale che può durare giorni e giorni
Starmaster	Activision	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Difendersi dalle astronavi nemiche
Stampede	Activision	Vcs	Cartuccia	Azione	Un cow-boy a cavallo deve prendere al lazo i vitelli della sua mandria
The Dreadnaught Factor	Activision	Intellivision	Cartuccia	Guerre stellari	Lotta tra il piccolo aereo caccia e la corazzata che pesa ben 10.000 volte di più
Final Approach	Apollo	Vcs	Cartuccia	Azione	Un controllore di traffico aereo guida decolli e atterraggi in un affollato aeroporto
Space Cavern	Apollo	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Atterraggio di una nave spaziale su un pianeta sconosciuto. Attenzione ai brutti incontri!
Asterix	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Il celebre personaggio dei fumetti rivive in una battaglia contro i legionari
Battlezone	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerra	Battaglia tra aerei, dischi volanti e carri armati con radar e periscopio elettronico
Centipede	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Il vostro orto è minacciato da ragni, scorpioni, pulci e dal pericoloso centopiedi. Difendetelo!
Defender	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Battaglia spaziale condotta all'interno di un'astronave
Dig Dug	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Bisogna fare uscire dalla tana Pooka, il pallone animato e Dragon
Joust	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Mitico torneo d'armi tra il medievale e il fantascientifico
Jungle Hunt	Atari	Vcs	Cartuccia	Avventura	Devi salvare la tua compagna rapita dai cannibali nella jungla
Kangaroo	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Mamma canguro deve raggiungere il piccolo canguro chiuso in gabbia e sorvegliato dalle scimmie
Moon Patrol	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Corsa ad ostacoli tra mine vaganti, ufo e massi spaziali
Sorcerer's Apprentice	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Aiutare Topolino a difendere la caverna dall'inondazione
Renaissance	Audiogenio	Commodore 64	Cassetta	Strategia	Versione elettronica del classico Othello
Bobby is Going Home	Bit	Vcs	Cartuccia	Azione	Bobby deve tornare a casa ma per strada ne succedono di tutti i colori!

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Variazione intelligente all'interno del genere più diffuso dei V.G.	92.000
Otto	Sette	Otto	Sette	Media	L'atmosfera delle mitiche Pechino-Parigi rivissuta attraverso il joystick	92.000
Sei	Sei	Sei	Sette	Bassa	Apprezzabile l'effetto onomatopeico della bomba nel catino	77.000
Sette	Sei	Sette	Sei	Media	Buon esercizio per sfidare la legge di gravità e le manie di persecuzione	77.000
Otto	Otto	Sette	Sei	Alta	Indubbiamente è il miglior gioco di avventura dell'83	92.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Bassa	Con quella bocca può dire ciò che vuole!	89.000
Otto	Sette	Otto	Otto	Media	Sembra una sequenza tratta da «Apocalypse Now»	92.000
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Molto bella la scena in cui robot-tank va in black-out	92.000
Sei	Otto	Sette	Sette	Media	Offre quattro giochi in uno, sotto forma di diverse strategie	92.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Un tema che in USA ha un profondo significato, in Italia illanguidisce un po' nell'astratto. Peccato!	77.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Dopo il fattore K (comunismo) adesso c'è anche il fattore corazzata	92.000
Sette	Sei	Sette	Sei	Bassa	Il gioco per chi da grande vuole fare il controllore di volo o il pilota	69.000
Sette	Sei	Sei	Sei	Bassa	Lotta nel pianeta groviera fra tuoni e lampi	67.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Ormai ogni storia esiste per finire «inscatolata» tra i V.G.	89.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Un'altra «perla» nella prestigiosa collana dell'Atari	79.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Grande successo delle Arcades: difendersi dall'angoscia del bruco diabolico	89.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Il più classico tra i giochi di guerre stellari	69.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	Nelle intenzioni avrebbe dovuto ripetere il successo di Pac-Man ma...	79.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Una mistura di ieri (letto a scuola) e domani (visto al cinema	89.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Sette	È la risposta Atari al successo di Pitfall	79.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Bassa	Per i più piccini una mamma protettiva che sferra micidiali pugni	79.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Della serie «Salta e scappa» in uno scenario molto originale	89.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Disneyanamente è un gioco «per i bambini di tutte le età»	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Alta	Una delle molte trasposizioni di un gioco inossidabile	71.000
Sette	Sette	Sei	Sette	Bassa	Indicato per i più piccini, stimola piacevolmente le capacità di coordinamento	69.000

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Open Sesame!	Bit	Vcs	Cartuccia	Azione	Ali Babà sta per raggiungere il tesoro, superate tutte le difficoltà sentirà la parola magica
Carnival	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Azione	Tiro al bersaglio: sparate a pipe di terracotta orsi danzanti e anatre accovacciate
Donkey Kong	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Avventura	Salvate la ragazza di Mario dalle grinfie del famoso scimmione
Smurf	Cbs	Coleco	Cartuccia	Cartoni animati	Il puffo cerca di liberare la puffetta imprigionata nel castello
Turbo	Cbs	Coleco (con modulo turbo)	Cartuccia	Azione	Una corsa d'auto ad alta velocità in uno scenario da F1
Venture	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Azione	Winky è un avventuriero alla caccia di tesori nascosti nei sotterranei
The Sky is Falling	Commodore	Vic-20	Cassetta	Educativo	Il cielo sta per cadere. Adatto ai bambini in età prescolare
Auto Chase	Creativision	Creativision	Cartuccia	Azione	Fuga in macchina inseguiti dagli agenti per esportare sacchi di monete
Crazy Chicky	Creativision	Creativision	Cartuccia	Labirinto	La gallina depone le uova nel labirinto difendendosi dalla volpe con le carote magiche
Tank Attack	Creativision	Creativision	Cartuccia	Guerra	Battaglia tra carri armati all'ultimo cingolo
Choplifter	Creative Software	Vic 20	Cartuccia	Guerra	Un elicottero deve compiere una missione di salvataggio in una zona di guerra
Alligator Mix	Dlm Arcademic	Texas Instruments	Cartuccia	Educativo	Come imparare a far di conto giocando con dei coccodrilli
Atlantis	Imagic	Vcs Intellivision Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Difendi la città sommersa di Atlantide dagli invasori alieni
Beauty and The Beast	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Azione	Liberate la bella rapita scalando edifici ed evitando gli ostacoli
Dragonfire	Imagic	Vcs Intellivision	Cartuccia	Azione	Il principe coraggioso deve recuperare i tesori del re lottando con il drago
Safecracker	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Azione	Un agente segreto gira in macchina alla caccia di misteriosi indizi
Solar Storm	Imagic	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Difendi il tuo pianeta dai detriti di un'esplosione solare
White Wafer	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Discesa in canoa tra le rapide alla ricerca dei tesori
Basket	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Avvincente partita di pallacanestro
Buzz Bombers	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Azione	Battaglia con le vespe a colpi di insetticida
Football	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Atmosfera da «Super Bowl» in un'avvincente partita di football americano
Lock'n'chase	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Labirinto	«Guardie e ladri» corrono in un labirinto. Attenti a non farvi acchiappare!
Math Fun	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Educativo	Una corsa nella giungla tra... moltiplicazioni e divisioni! Come divertirsi con la matematica
Mission X	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Guerra	Un caccia distrugge i bersagli nemici: navi, treni, carri armati...
Skiing	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Slalom e libera, neve fresca e lastre di ghiaccio. Tutto come sulle vere piste

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sette	Sette	Sei	Sei	Bassa	L'«Apriti Sesamo» serve questa volta ad aprire il mondo dei videogames	69.000
Sei	Sette	Sette	Sette	Media	Luci e suoni del caro, vecchio tirassegno	77.000 65.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	La versione casalinga di uno dei più strepitosi successi da bar	92.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	A differenza dei cartoni animati non c'è l'insulso linguaggio dei puffi	92.000
Sei	Sette	Otto	Otto	Media	Sembra di partecipare in prima persona al Gran Premio di Montecarlo, senza Casiraghi	92.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Galleria di serpenti, mummie, pareti mobili e demoni inquieti	92.000 77.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Bassa	Espressamente progettato per bambini, sviluppa le capacità manuali	41.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Mai andare in vacanza nei paesi sotto regime dittatoriale	75.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	La gallina non è un animale intelligente lo si capisce dalla... volpe	75.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Media	Scontro armato senza infamia e senza lode	75.000
Sette	Sei	Sei	Sei	Media	Un gioco che si sviluppa per linee essenziali senza concedere troppo a inutili fronzoli	80.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Strumento ideale per prendere confidenza con il computer	49.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Il misterioso continente scomparso è finito in un videogame	39.000 69.000 59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Molti gli ostacoli ma per una donna si fa questo e altro!	69.000
Sei	Sette	Sette	Sei	Media	Al buon giocatore il compito di condurre la storia a lieto fine	79.000
Sette	Otto	Otto	Sette	Media	Bella la trovata del doppio schermo, la città e lo scassinamento	89.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	Una delle tante varianti nel genere più praticato	89.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Alta	Un game di sicuro effetto avvincente pieno di avventura	89.000
Senza voto	Sette	Sette	Sette	Media	La chiave del gioco sta nel passaggio	59.000
Sette	Sette	Sette	Otto	Bassa	Uno spray ecologico a caccia di insetti	69.000
Senza voto	Sette	Sette	Sette	Media	Ci si può confondere con un programma di Canale 5	29.000
Sei	Sei	Sette	Sette	Media	Il giocatore nelle vesti, psicologicamente più ambite del ladro	69.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Bassa	Strumento decisamente più animato del vecchio pallottoliere	29.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Per un pubblico che era bambino negli anni del dopoguerra	69.000
Senza voto	Otto	Sette	Sette	Media	Esercizio complementare per ginnastica presciistica	59.000

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Tron I Deadly Dics	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Il famoso personaggio di Walt Disney si muove nei circuiti di un computer
Tron II Maze a Tron	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Il secondo gioco ispirato al famoso film. Tron è intrappolato in un cervello elettronico
Frogger	Interceptor Micro's	Commodore 64	Cassetta (Memor. base)	Azione	Il ranocchio deve attraversare saltellando l'autostrada con un traffico densissimo
Jedi-Arena	Parker	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Dal classico del cinema, rivive sullo schermo l'avventura dello Jedi
The Empire Strikes back	Parker	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	La saga continua con la battaglia spaziale
Return of the Jedi	Parker	Vcs Intellivision	Cartuccia	Guerre stellari	Terzo della serie «Guerre stellari» ripreso dal film
Computer Programmer	Philips	Philips	Cartuccia	Educativo	Introduzione schematica alla programmazione elementare
Conquest of the world	Philips	Philips	Cartuccia	Gioco di società	Lotta per il potere economico e militare tra le nazioni più potenti
Flipper	Philips	Philips	Cartuccia	Azione	Il classico gioco da bar rivive sullo schermo
Killer Bees	Philips	Philips	Cartuccia	Azione	Dura lotta alle terribili api provenienti dallo spazio
Pick Axe Pete	Philips	Philips	Cartuccia	Avventura	Pete cerca l'oro nella montagna incantata con l'aiuto del suo piccone magico
Scacchi	Philips	Philips Modulo C7010	Cartuccia	Strategia	Speciale modulo per trasformare lo schermo della Tv in una scacchiera
Tiro con la catapulta	Philips	Philips	Cartuccia	Guerra	Battaglia intorno ad un castello medievale
Dictator	Bug Byte Software	Sinclair Z×81	Cassetta (Memoria 16K)	Azione	Dovete governare uno staterello sudamericano in base ai rapporti degli agenti segreti
Thru The Wall	Sinclair	Sinclair Z×81	Cassetta (Memoria 16K)	Azione	Adattamento di un «classico» da bar: il muro da distruggere
Flight Simulation	Sinclair	Sinclair Z×Spectrum	Cassetta (Memor. base)	Azione	Simulazione perfetta del volo di un aereo. Strumentazione e ambienti come nella realtà
Pastimes 2	Sinclair	Sinclair Z × Spectrum	Cassetta (Memoria 16K)	Strategia	Diverse versioni del gioco «Master Mind»
3D Ufo Attack	Sinclair	ZX User Club	ZX 81	Guerre stellari	L'ultima astronave a difesa della Terra: gli alieni avanzano, ci sarà lotta dura
Racefun	Sinclair	Spectrum	Cassetta	Azione	Una corsa automobilistica, un gran premio pazzo e divertente in un circuito cittadino
Turmoil	Sirium	Vic-20	Cassetta	Guerre stellari	Diaboliche creature attaccano la vostra unità interstellare
Frogger	Starpath	Vcs Supercharger	Cartuccia	Azione	Nei panni di un ranocchio dovete attraversare fiumi e autostrade intasate
Rabbit Transit	Starpath	Vcs Supercharger	Cartuccia	Azione	Un coraggioso coniglietto deve superare mille insidie per mettersi in salvo
A-Maze-Ing	Texas Instruments	Texas Ti 99	Cassetta (Memor. base)	Labirinto	13 possibilità per giochi diversi fino a 5200 variazioni
Calcio	Texas Instruments	Texas Ti 99	Cassetta (Memor. base)	Sport	Calcio in versione ridotta per 5 giocatori. Possibilità di rivedere le azioni in replay
Spin Ball	Vectrex	Vectrex	Cartuccia	Azione	Versione elettronica del flipper con 5 palline
Star Trek	Vectrex	Vectrex	Cartuccia	Guerre stellari	Kirk guida la sua celebre astronave nello spazio
Falcon Patrol	Virgin Games	Commodore 64	Cassetta	Guerra	Battaglia aerea nei travagliati cieli del Libano, con acrobazie e missili terra-aria

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Tipico game di destrezza armati di un fresbee elettronico	59.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Continua l'incredibile odissea di un uomo nei circuiti di un computer	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Tipico gioco del «salta e scappa»	24.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Star wars: capitolo 1	79.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Star wars: capitolo 2	79.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Star wars: capitolo 3. In versione V.G. il film che ha «inventato» i V.G.	89.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Permette di compiere i primi passi nel regno della digitalità	55.000
Otto	Sette	Sei	Sei	Alta	A metà strada tra il gioco di società e il V.G.: promette serate appassionanti con gli amici	75.000
Senza voto	Sette	Sei	Sei	Media	«Addomesticato» il gioco che ha messo in tilt un'intera generazione	45.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Gioco di pura destrezza esalta i riflessi	65.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	Un gioco che stimola più le capacità strategiche che quelle reattive	65.000
Senza voto	Sette	Sette	Sei	Alta	Un grande maestro computerizzato	245.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Come distruggere il castello del dirimpettaio	45.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Divertente se si affronta il gioco con spirito alla Woody Allen di Banana Republic	24.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	La cassetta è consigliabile perché contiene anche il gioco Scramble	20.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	Per chi da grande vuol fare il pilota	30.000
Sette	Sei	Sei	Sei	Media	Per le ore di solitudine!	17.000
Sei	Sette	Sette	Sette	Alta	Discreto lo scenario di combattimento, troppo laborioso invece il funzionamento dell'astronave	15.000
Sei	Sette	Sette	Sei	Alta	Ci sono tutti gli ingredienti già sperimentati sulle consoles	15.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Tipico gioco d'azione, in cui bisogna essere più veloci di un proiettile	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Tipico gioco del «Salta e scappa» per molti è la versione migliore	60.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Non si sa mai se essere pro o contro i conigli	60.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Bassa	La classica cassetta per incominciare	39.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	La simulazione televisiva è sempre più perfetta	39.000
Senza voto	Sette	Otto	Sette	Media	Scenario realistico e coinvolgente: occhio al tilt	85.000
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Anche la compagnia stabile dello spazio su V.G.	85.000
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Programma semplice ma efficace, con una resa grafica accattivante. C'è bisogno di joystick	25.000

A VIDEO SPENTO

IDEE E PAROLE SULL'UNIVERSO DEI VIDEOGAMES

"Ecco alcune delle risposte dei lettori al nostro invito di scrivere minisoggetti per il cinema o la televisione. Un invito che rinnoviamo perché ci giungano sempre nuove proposte sul fantastico mondo dei videogames."

UNA GENERAZIONE DOPO LA NOSTRA

— Intervista «retrospettiva» all'inventore di *Pitfall*. Emerge orgoglio di inventore e assenza di problematicità.

— Intervista al figlio dell'inventore.

Ci racconta la vicenda pirandelliana di suo padre che ad un certo punto è ossessionato dai suoi personaggi, soprattutto da *Pitfall* che, in seguito a continue vittorie nel Decathlon rivendica arrogantemente il diritto di esistere autonomamente.

— Intervista alla figlia di una donna innamorata di *Pitfall*. Emergono lati inediti del carattere di *Pitfall*: quelli migliori, quando volava ancora di liana in liana...

— Intervista ad un amico di *Pitfall*. Da sempre lo aveva ritenuto pericoloso e capace di tutto. Conoscendolo, aveva già potuto prevedere ciò che in seguito accadde.

— Immagini tipo «Guerre stellari». Una voce fuori campo racconta gli avvenimenti della rivoluzione del 2000. *Pitfall* ne è l'indiscusso leader.

— Interviste flash ai figli di alcuni testimoni che ci raccontano le varie fasi del nuovo regime:

a) abolizione rigorosissima del telecomando

b) divieto assoluto di ogni forma rotonda

c) bando della fantasia e della creatività

— Considerazioni positive da parte dei giovani:

a) non è più necessario pensare, fare scelte.

b) tutto è già preregolato

c) la vita finalmente scorre su binari paralleli. Si sa da dove si parte e quando e dove si arriverà.

— L'ultimo personaggio si autospegne con un bottone.

Corinne Zaugg - Milano



Il regista Francis Coppola sta girando una scena del film *Apocalypse now* e chissà che un giorno non riprenda anche uno dei vostri soggetti.

IL FAMOSO MIRACOLO DEL VIDEOGIOCO

«Nell'VIII mistero si contempla il miracolo del videogioco nel tempio».

1) Stanza semibuia, luce soffusa, schermo con videogioco, candele, aria di mistero.

2) Il videogioco s'illumina, si muove, diffonde luce divina.

3) Gruppo di fedeli passanti, adorando il videogioco

4) Mamme portano i propri figli malati e sciancati a toccare il videogioco.

5) Il videogioco parla ed ordina che gli sia portato un giovane paralitico.

6) Tremante sulla sua sedia il giovane comincia la partita.

7) Viene sfidato a *Phoenix*; sguardi e mormorii della folla, tensione. Il giovane sembra soccombere definitivamente.

8) Riprende la partita, supera ostacoli, comincia a sorridere.

9) Applauso generale, il giovane è bravissimo.

10) Esulta, istintivamente si alza, cammina, il miracolo è avvenuto.

Giuseppe Anderi - Bergamo

DIMAGRIRE CON BURGERTIME

Vi racconto come dimagrire in *Burgertime* e come scatenare una piccola guerra spaziale.

1) Cronistoria dei videogames, loro nascita e genesi, introduzione svolta da uno studente.

2) Intervista a un personaggio qualificato, potrebbe essere un creatore di videogames.

3) Presentazione di *Burgertime*: caratteristiche e spiegazione del gioco.

4) Intervista al cuoco di *Burgertime*, evidenziando il fatto che è stanco di far panini, perché, oltre ad essere stressante, gli fa passare l'appetito, creando in lui, la nausea per il cibo.

5) Intervista al campione di questo gioco, si tratta di un personaggio robusto, che ha trovato un nuovo modo per dimagrire: giocando.

6) Un dietologo, uno psicologo e un sociologo, prendono in esame questo nuovo aspetto del *Burgertime* è l'utilizzazione dei videogames, nella vita di tutti i giorni.

7) Il *Burgertime*, diventa un nuovo metodo per dimagrire, attuato in tutte le cliniche private, dove i pazienti sono diventati dei cuochi, in lotta con gli infermieri che personificano ogni tipo di cibo.

8) L'incremento di vendita dei *Burgertime*, procura preoccupazione fra le altre industrie del settore, si scatena una guerra psicologica, capeggiata da Dracula, da sempre insensibile al fascino del cibo.

9) *Ms Pac-Man* non riesce a trovare una collocazione ben precisa, in fin dei conti; ha sempre ingoiato di tutto, ma sentirsi detronizzati, non è mai piacevole.

10) Soltanto una guerra spaziale, potrà risolvere le sorti dei nostri eroi.

Raffaella Soleri - Bologna

Dialogo tra
padre e figlio
su una comune passione

Sono nella casa milanese dell'ingegnere Biagi, titolare di una «fabbrichetta» (più fabbrica che «etta») vicino a Pavia. L'atmosfera è veramente suggestiva in questo salotto di stile tardo ottocentesco in cui mi hanno fatto accomodare: quadri e ventagli orientali sulle pareti; statuette cinesi un po' dappertutto. Il papà non è ancora arrivato; Adolfo, il figlio, quattordici anni, l'età d'oro del computer e del videogame, studente al liceo Leone, sta svolgendo un problema di matematica. In casa c'è pure la mamma che con qualche gentile, o quasi, avvertimento richiama il figlio al suo dovere di studente. Passano i minuti e il papà pare proprio che non voglia arrivare: non mi spazientisco, non ce n'è bisogno, però... Ah, ecco finalmente l'ingegnere. Possiamo iniziare. La prima obbligatoria e, inutile dirlo, scontatissima domanda riguarda il tipo dei giochi.

«Io», risponde Adolfo «ho un Atari, e poi a Natale il papà mi ha regalato un M 20. Sai, a scuola facciamo anche un corso di informatica, con un professore che dal nome e dagli occhi «a mandorla» pare giapponese, per quanto indubbiamente parli l'italiano meglio di me e dei miei compagni di classe».

Chiedo ancora quali tipi di giochi dell'Atari abbia, e quali gli piacciono di più. «*Kangaroo*», risponde ancora Adolfo; «*Combat*, *Pac-Man*; ecco, questo qui è quello che mi piace di più». «È vero», interviene l'ingegnere Biagi «anche per me questo è il più bello. Sai, non è che ci giochi molto, però ogni tanto mi piace fare a gara con mio figlio, è un bel modo per stare assieme divertendosi. Trovo inoltre piacevoli *Pitfall* e *Videolimpics*». Piacciono anche a te, Adolfo?. «Beh,... sì sì; e sai perché mi piacciono di più, e piacciono di più anche a papà?». «No», risponde. «Vedi», continua il figlio, «sono tra i giochi Atari quelli in cui protagonista è un omino, stilizzato, è vero, ma pur sempre omino: e allora ti riesce più facile immedesimarti con lui, entri nel gioco, lo vivi, ti appassioni di più». Il padre ha un attimo di esitazione, e poi: Adolfo dice "immedesimarsi", ma prova a pensare come possa io tentare di immedesimarmi con quel figurino, lui con quella invidiabile linea, io coi miei un po' meno invidiabili tantitanti chili...». Ridiamo divertiti. Eppure Adolfo non è tanto d'accordo col papà. Tenta una sterile difesa della sua posizione «immedesimalista», ma niente da fare, è il simpatico vocione del papà che prevale. Le ultime battute dell'intervista sono sulla competitività, e in particolare domando se sia per loro preferibile gareggiare da soli col computer o con un avversario. «Io preferisco da solo col videogame», dice Adolfo. «È vero però che coi miei amici e col papà mi diverto molto, sebbene spesso perda. Loro, i miei amici, sono molto più allenati di me. Da quando ho l'M 20, su cui tra l'altro non son ancora in grado di realizzare programmi di giochi, con l'Atari ci gioco di meno».

«Invece io preferisco giocare con un avversario», interviene il papà. «Anzi, così facendo si può dire che uno debba "lottare" per ottenere due vittorie: quella sul rivale e quella sul computer, o sul videogame».

— *Andrea Bettetini*



RASSEGNA STAMPA

L'EUROPEO

Chris Crawford, capo progettista dei giochi Atari, ha presentato un nuovo programma basato sulla storia di Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda. L'esperto ha colto l'occasione per dare qualche consiglio ai videodipendenti: «Non giocate mai prima di dormire. Il videogame aumenta la produzione di adrenalina e mette in tensione. Inoltre l'immagine del video si fissa sulla retina; se riuscirete a dormire non sognerete altro che il gioco sul quale vi siete accaniti».

IL SECOLO XIX

... A tale ritmo le generazioni adulte non erano adeguatamente preparate e si trovano, per dir così, anchilosate rispetto alle generazioni più giovani, estremamente recettive ai nuovi linguaggi, alle nuove tecnologie.

Ho modo di sperimentare quotidianamente tale divario, non solo nell'ambito del lavoro all'Università o delle ricerche antropologiche nelle quali sono impegnato, ma anche in quello familiare. Mio figlio Alfonso, di undici anni, appassionato come innumerevoli suoi coetanei ai videogames, mi batte sistematicamente, mostrando una prontezza di riflessi e una rapidità nell'acquisizione dei codici che condivide ampiamente con la sua generazione e che fa risaltare con maggiore nettezza la nostra goffaggine e inadeguatezza. Il salto generazionale è, in questo settore, di immediata evidenza.

Ma non si tratta di procedere a generiche, e inutili, lamentazioni sui tempi che cambiano e sulla sempre maggiore difficoltà di comunicazione tra genitori e figli. Si tratta, più proficuamente, di prendere atto della situazione e di elaborare risposte adeguate.

— *L.M. Lombaroli Satriani*

LA STAMPA

Fino a un quinquennio fa, il termine elaboratore suggeriva visioni apocalittiche. Evocava la mostruosa creatura nata all'Università della Pennsylvania nel '46, l'Eniac, pesante circa 30 tonnellate, composta di 18 mila tubi che si guastavano a una media di 8 all'ora. Rafforzava le profezie delle Cassandre, suggestionate dal romanzo di Orwell «1984», secondo cui il cervello elettronico finirà per disumanizzare le società più progredite.

Oggi, nonostante la gelosia di molte madri e di molte mogli, il computer è parte integrante della casa americana come e più dell'auto e della televisione. Spesso, anzi, è l'ultimo membro della famiglia, una sorta di animale domestico, con le piastrine al silicio al posto del cuore e dei polmoni. Sostituisce, in quanto ad affetto, il cane o il gatto, e in quanto a rendimento la calcolatrice, la macchina per scrivere, la fotocopiatrice e via di seguito. Dove esso è presente, i sociologi non parlano più di casa ma di *electronic cottage*, cioè di una entità che esso governerà alla perfezione, sulla base dei dati e dei programmi di cui sarà fornito, come attualmente governa lo Shuttle tra la Terra e l'orbita.

INVITO AI LETTORI

Ringraziamo tutti voi per la partecipazione a queste nostre iniziative. Abbiamo letto le vostre numerosissime cartoline e in base a queste abbiamo compilato la classifica dei vostri giochi preferiti pubblicata a pagina 71. Nel prossimo numero troverete anche la rubrica dedicata alle inserzioni. E ora compilate queste due cedole e inviatele alla nostra redazione.

Quali sono i tuoi games preferiti? Con quali video da bar ti diverti di più? Elenca nella cedola riprodotta qui a fianco i titoli dei giochi che vuoi votare, classificandoli in ordine di preferenza. Invia poi la cedola in busta chiusa al nostro indirizzo. Nella «Hit parade dei videogames» pubblicheremo ogni mese la classifica dei giochi preferiti dai nostri lettori.

LA CLASSIFICA DEI NOSTRI LETTORI

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

COGNOME ____________________ NOME ____________________

INDIRIZZO ______________________________ ETÀ ________

	Marca	VIDEOGAMES DA CASA Titolo cartuccia	VIDEO DA BAR Titolo gioco
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Se vuoi acquistare, vendere, scambiare computer, console cartucce, programmi o altro materiale, se cerchi contatti per confrontare le tue esperienze, compila la cedola pubblicata qui a fianco e inviala in busta chiusa al nostro indirizzo. Nei prossimi numeri troverai una rubrica interamente dedicata ai tuoi annunci.

DOMANDA DI INSERZIONE

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

- ☐ OFFRO
- ☐ CERCO
- ☐ SCAMBIO
- ☐ CONTATTI
- ☐ ALTRO

Segna con una X la rubrica scelta e scrivi il testo nelle apposite caselle (non più di 22 lettere per riga compresi spazi e punteggiatura). Non dimenticarti di indicare il tuo nome, cognome, indirizzo e numero telefonico.

XONOX

DOUBLE-ENDER
un nome nuovo per una nuova, grande idea

2 cassette in una. La tecnologia XONOX è riuscita a risolvere brillantemente un grande problema di elettronica e di software. 2 chip da 8 K ciascuno contengono 2 diversi programmi gioco. Così, semplicemente inserendo l'una o l'altra estremità di una cassetta Double Ender in un VCS Atari® 2600, si ottengono 2 giochi assolutamente diversi.





Non solo. La grande capacità di XONOX Double Ender ti da una grafica e una ricchezza di situazioni che non avresti mai creduto possibili. Guarda gli schermi TV che riproduciamo qui. Sono fedeli riproduzioni della grafica di altrettanti giochi Double Ender.

2 cassette al prezzo di una. Le 3 cassette Double Ender® che ti offriamo e che contengono in totale 6 giochi: Sir Lancelot e Robin Hood; Spike's Peak e Ghost Manor; Super Kung-Fu e Artillery Duel costano soltanto 79.000 lire l'una (IVA inclusa). Chiedi Double Ender ai migliori specialisti di videogiochi.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

**Da gennaio gli stessi giochi saranno disponibili non solo per ATARI ma per tutti gli altri videogiochi e Home Computer più venduti sul nostro mercato.*

GIOCA SU ATARI, COMMODORE VIC 20 E 64, COLECOVISION DUE GAME DIVERSI AL PREZZO DI UNO

INTERNORD